HAWKMOON

FILS DE GRANBRETANNE



ORIFLAM

HAWKMOON

Fils de Granbretanne

Olivier Saraja et Vincent Zimmermann

Illustration de Couverture : Vincent Berdejo

Titre : Hubert de Lartigue

Cartes : Sylvain Cordurié

Illustrations : Sylvain Cordurié et Vincent Berdejo

Maquette, Production et Corrections : Philippe Dohr

Auteur des Règles : Lynn Willis

Remerciements à : Olivier Durand, Silvan Cabot, Eric Dubourg, Anne-Sylvie "Ansy" Dupont, Frédéric "Barzi" Genevey, Jonas "Jon's" Hauser, Sébastian Marchesi, Guy Molinas, Pierre-Jean Monrosier, Sébastien Pujol, Stéphane Rapaz, Vincent Réviol, Astrid Suesstrunk, Alain Würsch et les hyper-actifs de la ML Hawkmoon et du SWOS

ORIFLAM

Edité en français par Oriflam, titre et marque déposés, 132 rue de Marly, 57950 Montigny-les-Metz,
avec l'accord de Chaosium et Michael Moorcock.
Pour toutes remarques et questions écrivez-nous à l'adresse ci-dessus ou sur notre site Internet :
WWW.Lorweb.com/Oriflam
Imprimé en Europe.

Sommaire

L'Europe du Tragique Millénaire est hantée par le spectre de la guerre. Les armées sont prêtes à entrer en conflit, tandis que les marchands et les rois accumulent ce qu'ils peuvent de pouvoir et de richesse. L'église du Sincère Repentir et le culte du Vrai Dieu échangent des insultes idéologiques et assez régulièrement des jets de pierre. Quant aux sorciers-savants, ils se dissimulent au cœur des grandes cités ou, au contraire, dans des endroits retirés ou désolés, afin d'affiner leur connaissance de la technologie des Anciens. Là où les mutants sont pourchassés, on peut assister à leur incinération sur des bûchers, sur les places ou dans des fosses communes. Là où l'église du Sincère Repentir est la religion dominante, les livres sont abandonnés aux autodafés destructeurs, en compagnie d'antiquités et d'œuvres d'art du temps passé, jugés corrupteurs ou démoniaques.

Introduction

"Habiles stratèges, guerriers au courage féroce, peu soucieux de leurs vies, corrompus et pervers, acharnés à semer la mort et la destruction, les barons de Granbretanne détenaient le pouvoir et la force mais ignoraient la moralité ou la justice. L'étendard du roi-empereur Huon, leur souverain, flottait aux vents de toutes les régions d'Europe et le continent tout entier leur était soumis ; d'ouest en est ils avaient porté leur sinistre bannière jusqu'aux lointaines contrées qu'ils prétendaient dominer également. Aucune force au monde ne semblait exister qui pût endiguer la démence de ce flot meurtrier. A vrai dire, nul ne songeait même à leur résister. D'un orgueil insolent, glacé et implacable, ils exigeaient des nations entières pour tribut et l'obtenaient si bien que des populations entières gémissaient sous le joug sanglant de ces hordes impitoyables."

Haute Histoire du Bâton Runique
Michaël Moorcock - Le Secret des Runes

Le peuple de Granbretanne a été lentement forgé sur près de deux millénaires par son immortel souverain, le Prince Eternel Huon, pour investir la place censée lui revenir, celle des seigneurs. Sa culture, sa société, son éducation, ses loisirs... tout a été remodelé pour satisfaire les ambitions démesurées de Huon, qui rêve de régner sur la planète entière, aussi bien sur la mythique Amarekh que sur l'hermétique Asiacommunista.

Mais un peuple de conquérants ne s'improvise pas. Il faut le préparer à être impitoyable et implacable, l'amener à sacrifier sa sensibilité et sa moralité humaines. Il faut le pousser à se transcender et à exceller dans tous les domaines afin de lui permettre d'atteindre les objectifs qu'on lui a fixés.

Intelligence froide de plus de deux millénaires, Huon est certainement le cerveau le plus brillant encore en vie sur la Terre du Tragique Millénaire. Il a su mettre en place les outils qui lui permettront d'atteindre ses objectifs démesurés.

Son peuple a finalement fondé son élitisme sur trois puissants instruments : la Sororité, qui procède à l'éducation des jeunes granbretons, les convainquant dès leur plus jeune âge de leur supériorité culturelle et raciale ; l'ordre du Dieu, artisan de la mystique granbretonne, qui entretient ces convictions par une propagande subtile, et qui forge la destinée de la Granbretanne au travers des ordres super spécialisés ; les ordres masqués, au sein desquels les Granbretons suivent un entraînement hors du commun, faisant d'eux des spécialistes des disciplines dans lesquelles la Sororité a décelé des prédispositions. Et sans parler de leur incroyable technologie militaire, articulée autour de machines de guerre volantes, des armes terribles foudroyant leurs adversaires à distance et un véritable génie dans la compréhension et la manipulation des lois physiques qui régissent leur monde.

Les Granbretons ne s'imaginent pas être plus capables que n'importe quel barbare du continent ; ce sont des professionnels inégalés, comme il en existe peu. Une nation entière de seigneurs et de spécialistes.

En somme, "l'élite" des nations toute entière convaincue qu'il lui appartient de guider les barbares sur les sentiers du renouveau et de la prospérité, quel que soit le prix à payer, et même si des branches pourries entières de l'humanité doivent tomber.

La Granbretanne partage de façon absolue la vision d'une Europe unifié de son monarque éternel. Ce peuple entier, cruel, amoral et sophistiqué est au service d'une cause fantastique et dotée de moyens quasi illimités. Qui pourrait les empêcher de conquérir leur place dans le destin de l'humanité ? Rien d'autre qu'un bâton gravé d'étranges runes et deux petits serments, lourds de sens...

Fils de Granbretanne vous propose d'approfondir votre connaissance de la culture granbretonne. Si vous êtes maître de jeu à Hawkmoon Nouvelle Edition, vous trouverez dans ce supplément une importante somme d'informations les concernant. Si vous êtes joueur, vous serez peut-être amené à incarner l'un de ses Masques de Bête qui font trembler le continent entier.

Le Livre des Joueurs vous propose de créer des Aventuriers Masqués, de rejoindre les Légions Ténébreuses et de pacifier une Europe moribonde qui court à l'autodestruction. L'introduction dans le jeu des Passions Directrices vous permettront d'appréhender plus facilement le caractère exceptionnel des Granbretons, mais aussi de donner une réelle profondeur psychologique à des aventuriers européens classiques, tels que ceux que vous avez l'habitude d'incarner.

Le Livre des Ordres offre un panorama complet de la culture et de la société granbretonne. Son fonctionnement et ses excentricités ne seront plus un mystère mais un nouveau moteur de jeu. Plus d'une soixantaine d'ordres masqués sont repris en détail, dévoilant leur influence, leur taille ou encore leur réputation, mais aussi les rivalités qui les opposent entre eux et ce qui fait de chacun d'eux une spécialisation à part entière. Enfin, plusieurs organisations non militaires sont décrites, afin que des aventuriers masqués puissent s'y investir, se trouver des buts et des ambitions en-dehors de l'établissement de l'hégémonie granbretonne. Si ce chapitre n'est pas utilisé pour étayer la création d'Aventuriers Masqués, le maître de jeu y trouvera une importante source d'inspiration pour personnaliser les personnages non joueurs de sa campagne, et opposer à ses joueurs des Granbretons dotés d'une réelle profondeur psychologique ou animés de buts et d'ambitions qui ne soient pas exagérément archétypiques.

Le Livre du Tragique Millénaire présente les conditions de vie des Européens sous l'occupation de leurs terres par le Ténébreux Empire. Tous les changements majeurs sont répertoriés, accompagnés de petits guides pratiques illustrant en quoi l'occupation a influé sur le mode de vie de vos aventuriers. Une lecture indispensable ! Des tables précisant les niveaux de vie des Européens, et plus généralement, le coût de la vie, sont également reprises. Vous saurez ainsi plus précisément combien doit dépenser quotidiennement un aventurier pour maintenir son train de vie, dans l'intervalle qui sépare deux aventures, ou quelle rançon sera demandée s'il est fait prisonnier par ses adversaires !

Enfin, un scénario conclut *Fils de Granbretanne* vous proposant d'incarner vos premiers aventuriers masqués, ou de poursuivre leur carrière qui aura peut-être déjà débuté avec le désormais classique "Seigneur des Sans Masques ".

Bon voyage dans l'Europe granbretonne !

Qui a fait quoi ?

L'auteur de chaque chapitre est clairement identifié. Toutefois, les citations ont été réunies par Vincent Zimmermann, qui a également fourni les articles sur les ornithoptères et les engins mécanisés (à l'exception de quelques ajouts d'Olivier Saraja), les noms des aventuriers masqués et les listes de prix. Certaines armes rituelles reposent sur les travaux d'Eric Simon, déjà publiés dans le supplément le Ténébreux Empire. Les Esprits des Ordres sont une invention de Tristan Lhomme. Des remerciements particuliers vont à Silvan Cabot, Guy Molinas et Olivier Durand dont les articles n'ont malheureusement pas pu trouver place dans ce supplément.



Le Livre des Joueurs

Olivier Saraja

> "Je suis le baron Meliadus de Kroiden, Grand Connétable de l'Ordre du Loup, Premier Seigneur de la guerre en Europe, Ambassadeur de notre immortel Roi-Empereur Huon le dix-huitième, Souverain de Granbretanne, d'Europe et de tous les royaumes de la Mer du Milieu, Grand Connétable de l'Ordre de la Mante, Gouverneur des destinées et de l'Histoire, Redoutable et Puissant Monarque de l'Univers. En son nom je vous salue, en son nom je vous parle, serviteur respectueux de tous ses désirs. Car sachez que notre prince éternel ne quitte jamais la sphère impériale sacrée où il se tient, invulnérable, protégé nuit et jour par un millier de gardes."
>
> ***Michaël Moorcock - L'Epée de l'Aurore***

Ce chapitre vous offre la possibilité de jouer différemment à Hawkmoon NE, en vous présentant de nouveaux outils destinés à personnaliser et mieux interpréter vos personnages. La première partie vous permet d'incarner un aventurier granbreton, façonné par la société londraine et embrigadé dans l'un des fameux ordres masqués qui ont fait la gloire et la grandeur du Ténébreux Empire. La section suivante, consacrée aux Passions Directrices, permet d'insuffler plus de profondeur et de réalisme dans la personnalité de vos aventuriers, tout en proposant un système de gestion des réactions irrationnelles, comme la peur, l'amour, la folie ou la haine...

Créer un Aventurier

Tous les maîtres de jeu n'accepteront peut-être pas des aventuriers masqués à leur table. Ils trouveront néanmoins dans ce chapitre des idées intéressantes pour personnaliser les ennemis de leurs aventuriers, leur donner davantega de corps et de caractère, et s'éloigner des stéréotypes habituellement associés aux Granbretons.

En raison de l'intensité de l'éducation et de l'entraînement prodigué dans la société granbretonne, la procédure de création d'un Aventurier Masqué est légèrement bouleversée.

Choix du Nom

Choisissez votre nom dans la liste suivante, ou inventez-en un qui sonne juste. Dans la plupart des cas, une subtile altération d'un quelconque nom anglo-saxon peut produire des résultats intéressants. Soyez inventifs.

Quelques Prénoms Masculins

Aker, Amon, Amus, Arken, Ashar, Branavan, Brant, Davis, Dwin, Fenn, Garlath, Gorek, Gragenn, Hokder, Jenzen, Jolmir, Kaglan, Kerlo, Kevn, Khole, Klenn, Kolbek, Koloban, Leander, Lomer, Moggerkan, Ortag, Oshol, Portag, Pradhen, Queriss, Rank, Sander, Shon, Tener, Terkul, Todrik, Torek, Velomius, Veren, Walen, Wek, Yenn, Yskan, Zelius, Zimon.

Quelques Prénoms Féminins

Anasia, Anssy, Asophia, Berbra, Bethra, Climera, Chemta, Didia, Descylla, Elen, Ester, Fann, Filiss, Gerta, Giria, Hastesia, Holi, Janzinia, Jenfer, Kerleen, Kori, Loreen, Lyn, Lyz, Madira, Maranne, Mocil, Niu, Numia, Oiria, Ostaria, Petri, Shanta, Sylia, Viana, Virvinya, Weny, Xan, Zania

Titres, Surnoms

Les aventuriers portent souvent un titre ou un surnom descriptif qui les caractérise. La plupart indiquent l'ordre auquel appartient l'aventurier : Haden du Taureau ou Wilburg du

Sanglier. Pour les personnages nés nobles, le titre indique leur fief d'origine : Baron Meliadus de Kroiden, Duc Pra Flenn de Lakadesh. Les surnoms purement descriptifs comme " le Court " ou " le Brûlé ", et les surnoms qualitatifs comme " le Sanglant " ou " le Confiant ", sont essentiellement usités par les Masques de Bête et les officiers les moins gradés d'un Ordre. Les nobles méprisent ce genre de surnoms, leur naissance leur conférant un véritable titre distinctif.

Nous suggérons au joueur d'attendre la fin de la création de son aventurier pour lui choisir son titre ou son surnom.

Lieu de Naissance

L'écrasante majorité des Granbretons naît dans les "Souterrains de Londra". Cette mention sera donc suffisante dans la plupart des cas. Les aventuriers nés avec un titre de noblesse auront vu le jour dans le manoir familial de leur père ou de leur mère. Les Sans-Masques quant à eux, naissent dans les ruines de Londra ou les landes désolées qui constituent la Granbretanne habitable.

Sexe

Pour avoir subi pendant des siècles l'écrasante et cruelle domination du Matriarcat, la société granbretonne moderne est farouchement patriarcale et conservatrice.

Dans ce contexte, l'égalité des sexes n'est pas uniformément acquise, et est à traiter au cas par cas. Le fondement de l'avancement étant basé sur le mérite, une femme peut habituellement prétendre aux mêmes devoirs, responsabilités et avantages qu'un homme.

Toutefois, lorsqu'un ordre féminin est en conccurence avec un ordre masculin, il est très souvent déprécié au profit de ce dernier, comme c'est le cas pour l'ordre de la Vipère vis à vis de l'ordre du Serpent. Malgré tout, les ordres féminins qui sont parvenus à se spécialiser ou qui adoptent une ligne de conduite proche du fanatisme (comme les ordres de l'Araignée et de la Guêpe) peuvent très bien faire jeu égal avec leurs concurrents masculins.

Le sexe de l'aventurier masqué va inévitablement conditionner le choix de l'ordre dans lequel il va évoluer. Tous les ordres suivants conviennent à des personnages féminins : Anguille, Araignée, Art, Chameau, Corbeau, Corneille, Cygne, Daim, Dieu, Faucon, Fourmi, Guêpe, Lion, Mouche, Mutant, Oie, Requin, Taupe, Troll, Vautour, Vipère, Vison. Il faudrait ajouter la Sororité à cette liste, mais nous déconseillons particulièrement cet Ordre.

Age, Allure et Attitudes

Conformez-vous aux règles présentées pp.49-50 de Hawkmoon NE.

Appartenance Sociale

Les Granbretons naissent, évoluent et meurent dans des couches sociales distinctes, sans jamais en connaître beaucoup sur celles dont ils ne sont pas issus. Il est relativement rare qu'il en soit autrement. Toutefois, la société granbretonne reposant sur la méritocratie, des ascensions fulgurantes ou des déchéances sans nom peuvent se produire. Un individu peut donc être amené à côtoyer et à évoluer parmi des personnes issus d'autres classes.

La table qui suit permet de déterminer aléatoirement la caste d'origine d'un aventurier masqué, mais dans un souci de jouabilité, la plupart des MJ imposeront à leurs joueurs des personnages issus de la caste des Masques de Bête.

Tables des Castes Sociales

D100	Caste Sociale
01-70	Masque de Bête
71-80	Esclave granbreton
81-90	Esclave étranger*
91-100	Sans Masque

** Si la campagne du MJ se déroule avant le début des conquêtes granbretonnes, lancez 1D6. Sur un résultat pair, considérez que l'aventurier est issu de la caste des esclaves granbretons. Sur un résultat impair, c'est un Sans Masque.*

Annexe : Création d'un Néogranbreton

Les néogranbretons sont les habitants du royaume refondé de Flana. Ils ont renoncé à leur ancien mode de vie pour embrasser les idéaux de leur reine, après la terrible et surnaturelle bataille de Londra.

La table précédente reste valable après l'avènement de la Reine Flana, mais elle ne détermine qu'une ancienne caste sociale. En effet, tant l'esclavage que le port du masque ont été abolis sous le règne avisé de Flana, et toutes les cartes sociales redistribuées avec plus ou moins d'équité.

Rigoureusement, il faudrait compter une bonne vingtaine d'années (soit à peu près une génération) après son couronnement pour que les néogranbretons utilisent normalement la Table des Professions de l'Europe Occidentale (HNE p.50). Celle-ci reste toutefois utile avant cette échéance pour déterminer les occupations des néogranbretons en ignorant les résultats absurdes comme mutant et noble mineur, incompatibles avec leur ancienne existence.

Les caractéristiques et compétences du néogranbreton sont déterminées comme dans ce qui suit, car elles correspondent à celles de son ancienne occupation dans les ordres masqués.

Enfin, si la nouvelle et l'ancienne occupation du néogranbreton sont différentes, il bénéficie de 160 points de compétence à répartir parmi les compétences de sa nouvelle occupation. En revanche, il ne bénéficie pas des règles sur les aventuriers personnalisés (HNE p.70).

Caractéristiques et Professions

La Granbretanne est une nation de spécialistes, organisée en ordres ayant à la fois un rôle social et professionnel. Chaque Granbreton adhère pour la vie à un seul et unique ordre, dans lequel il apprend son métier et où il dispense ses services. En fait, l'ordre est un cadre rigide et strict, assimilable à une sorte de service militaire (ou civil) à vie. Le Granbreton y satisfait ses devoirs et obligations, tout en goûtant aux droits et privilèges que sa société lui réserve.

Détermination des Caractéristiques

Comme tous les personnages, les aventuriers masqués déterminent leurs caractéristiques en lançant pour chacune d'elles 2D6+6. Les personnages gérés par le MJ suivent strictement la procédure indiquée dans le Livre des Ordres.

Admission dans un Ordre

C'est vers l'âge de quinze ans que les jeunes Granbretons quittent les souterrains de la Sororité pour intégrer l'un des ordres. Les admissions suivent un rituel précis, inchangé depuis la fondation des ordres.

Un adolescent ne peut présenter sa candidature qu'à deux ordres au maximum. En règle générale, il choisit d'abord un ordre prestigieux, pour s'assurer une position sociale correcte, puis un ordre plus modeste, afin d'assurer sa subsistance si son premier choix lui est refusé.

Acceptation dans un Ordre

Vocation de l'Ordre	Carac. suggérée
Aviation	POU
Cavalerie, Infanterie, Marine	FOR
Commerce, Social	APP ou INT
Génie Militaire	INT ou DEX
Sapeurs, Tirailleurs, Artillerie	DEX
Soutien, Scientifiques	INT, DEX ou APP

Réputation de l'Ordre	Modificateur
Légendaire	x3
Fameuse	x4
Quelconque	x5
Médiocre	x6
Exécrable	x7

Pour être accueilli dans un ordre, le postulant doit réussir un jet basé sur une caractéristique appropriée à l'ordre, modifié par la réputation de celui-ci (l'admission dans l'ordre du Loup, par exemple, demande un jet sous FORx3). Consultez le Livre des Ordres et la table ci-dessous.

Le postulant est accepté dans le premier ordre pour lequel il réussit son jet. Si les deux ordres le rejettent, l'individu est jugé indigne d'être un Granbreton et devient un Sans-Masque.

Bien sûr, il est recommandé que le joueur d'un Aventurier Masqué survole l'intégralité du Livre des Ordres avant de faire le choix de ses deux ordres.

Modification des Caractéristiques

L'entraînement spécialisé que suit l'aventurier masqué depuis ses quinze ans peut entraîner la modification de ses caractéristiques. Consultez le Livre des Ordres pour connaître celles qui sont altérées.

Par exemple, un masque de Cochon verra sa FOR et sa CON améliorées d'un point, tandis qu'un masque de Corbeau verra sa TAI diminuée de deux points et sa DEX augmentée d'autant.

Détermination de la Profession

Consultez le Livre des Ordres pour obtenir la liste des professions admissibles pour un ordre donné. Les nombres entre parenthèses indiquent la proportion que représente cette profession dans l'ordre.

Le MJ peut laisser au joueur le choix de sa profession, ou procéder à un jet pour déterminer aléatoirement celle-ci. Dans ce cas, c'est à lui de bâtir la Table de Profession propre à l'ordre en fonction des pourcentages indiqués.

Par exemple, l'ordre du Corbeau présente les proportions de professions suivantes : Garde 10%, Ingénieur 25%, Noble Mineur 5%, Pilote 45%, Savant 10%, Autres 5%. Le jet d'un D100 sur la table équivalente donnerait donc :

D100	Profession
01-10	Garde
11-35	Ingénieur
36-40	Noble Mineur
41-85	Pilote
86-95	Savant
96-100	Autres

L'obtention d'un résultat "Autres" est laissé à l'appréciation du MJ. Il peut choisir lui-même dans la liste des professions proposées, effectuer un jet sur la Table des Professions Occidentales, proclamer que l'aventurier masqué a été banni parmi les Sans Masques ou se fier à n'importe quelle autre méthode de son choix ou convenue avec le joueur.

Détermination des Compétences

A l'instar des aventuriers Européens, les aventuriers masqués bénéficient de 250 points à répartir dans les compétences de leur profession.

Annexe aux Règles

Bien que les règles ne fixent pas de limites aux scores de compétences qu'un aventurier européen peut acquérir lors de la répartition de ses 250 points, nous suggérons, dans un souci d'équilibre et pour souligner le caractère exceptionnel de certaines Personnalités de la Saga (présentées pp.247-252 de HNE et pp.xx-xx de ce supplément), les limitations suivantes.

- **Compétences d'armes** : 70% maximum.
- **Compétences non martiales** : 80% maximum.

De par leur spécialisation, les limitations propres aux Aventuriers Masqués sont un peu moins sévères :

- **Compétences d'armes** : 80% maximum.
- **Compétences non martiales** : 90% maximum.

Ces limites ne peuvent pas non plus être franchies par le truchement de l'appartenance à un Ordre pour les Aventuriers Masqués (voir ci-après) ou celui des règles sur les Aventuriers Personnalisés (HNE p.70) pour les personnages européens.

Aventuriers Personnalisés

En raison de la spécialisation outrancière propre aux ordres granbretons, les règles sur les aventuriers personnalisés (Hawkmoon NE p.70) ne s'appliquent pas aux Masques de Bête. En effet, l'appartenance à un ordre est jugée comme une personnalisation suffisante.

Toutefois, cette spécialisation joue en faveur des aventuriers masqués, qui reçoivent un bonus de +20% dans les compétences et armes favorites de leur ordre (consultez le Livre des Ordres).

Les esclaves granbretons, les esclaves européens et les Sans Masques bénéficient normalement des règles d'aventuriers personnalisés.

Passions Directrices

Les Granbretons sont des individus sujets à de fréquents troubles du comportement. Ils vivent dans une société rigide et sont la cible d'un endoctrinement permanent. Enfin, ils subissent parfois le contrecoup de l'illumination qui a signé leur admission dans leur ordre. Toutes ses conditions se mêlent pour compliquer le profil psychologique de la nation granbretonne qu'il serait vain d'essayer de dresser en quelques lignes.

Les aventuriers masqués possèdent les Passions Directrices suivantes, aux scores indiqués. D'autres Passions Directrices sont reprises plus loin dans le détail.

Valeur des Passions Directrices

Passion Directrice	***Valeur de Départ***
Loyauté (Huon)	15
Loyauté (Grand Connétable)	
Réputation de l'Ordre	*Valeur de Départ*
Légendaire	1D6+12
Fameuse	2D6+6
Quelconque	3D6
Médiocre	2D6
Exécrable	1D6
Accoutumance (Masque)	2D6+6
Esprit (Ordre)	3D6
Mépris (Mutants)	2D6+6
Mépris (Européens)	3D6
Travers (au choix)	3D6
Passe-Temps (au choix)	2D6

Idéaux

Certains Masques de Bête adhèrent à des philosophies et des modes de vie qui équilibrent leur existence dominée par leur appartenance à un ordre. Les aventuriers masqués pour lesquels c'est le cas ont généralement une Passion Directrice supplémentaire : Loyauté (Organisation) avec une Valeur de Départ égale à 3D6. Le descriptif de ces organisations peut proposer d'autres Passions et d'autres valeurs de départ.

Les tenants d'une même philosophie ou d'un même idéal se rencontrent généralement au sein d'organisations publiques, reconnues et tolérées par le pouvoir tant qu'elles n'interfèrent pas avec l'autorité impériale ou ses objectifs. Il existe toutefois des organisations secrètes, considérées comme subversives par le siège impérial, et que l'ordre du Caméléon cherche à toute force à infiltrer et éradiquer. Ce sont des viviers de corruption, d'intrigues et de complots.

Tout aventurier masqué est invité à rejoindre une société publique pour en partager et promouvoir les idéaux ou le mode de vie. Les avantages et obligations qui découlent de cette adhésion sont détaillés dans le Livre des Ordres.

A peu près 25% des Masques de Bête adhèrent à une société publique. Ce peut être le cas de n'importe quel aventurier masqué qui le souhaite. Toutefois, ses missions, ses entraînements et

son service quotidien ne lui laissent habituellement pas assez de temps libre pour adhérer à plus d'une organisation. Les sociétés secrètes sont déconseillées aux aventuriers masqués, à l'exception des Nouvelles Mères pour les personnages de sexe féminin.

Passions Directrices

Les Passions Directrices sont de puissantes émotions qui influent sur le comportement des individus. Bien qu'elles soient pour la première fois introduites à l'occasion de la création de personnages granbretons, nous encourageons fortement les joueurs et les MJ à les adopter pour tous leurs nouveaux personnages, puis de juger de l'amélioration de la richesse de leur jeu.

Les Passions Directrices sont un artifice destiné à aider les joueurs à interpréter leurs personnages. Ils devront faire l'effort de les interpréter, de les faire vivre, et d'agir en fonction d'elles. La paternité des Passions Directrices revient au jeu Pendragon, également publié par Oriflam, auquel nous vous renvoyons si vous désirez développer et intégrer plus profondément ces idées dans votre campagne.

Sous l'effet d'une Passion Directrice, un aventurier, Granbreton ou non, peut transcender ses capacités normales et améliorer ses chances d'accomplir une action particulière. Souvent, des personnages passionnés réalisent des actes surhumains ou prêtent de fols serments sur le Bâton Runique... Ce fut le cas pour le Baron Meliadus, dont sa passion pour Yisselda l'amena à jurer une première fois sur le Bâton Runique, et sa haine pour Hawkmoon et les Kamargais à jurer une seconde fois.

Les Passions Directrices dans le Jeu

Toutes les Passions Directrices ont une valeur de base égale à 0 jusqu'à ce qu'un événement important suggère l'acquisition de la Passion Directrice appropriée. C'est le MJ qui fixe sa valeur de base, en fonction de l'intensité de l'événement. A l'instar des caractéristiques, le score d'une Passion Directrice peut aller jusqu'à 21. A chaque fois que le MJ invoque un jet de Passion Directrice, le joueur lance 1D100 sous son score multiplié par cinq.

Selon les circonstances, le MJ peut majorer ou minorer le multiplicateur de Passion Directrice. Ainsi, des jets sous le score x3 ou x6 peuvent être exigés du joueur, mais la plupart du temps, le MJ s'en tiendra au multiplicateur courant (x5). Les effets du jet de Passion Directrice diffèrent selon le résultat du jet de dés (il n'y a pas de résultat Empaler) :

Le score d'une Passion Directrice peut être amélioré par l'expérience, exactement comme une caractéristique. Si le jet d'expérience est inférieur ou égal à 21, la Passion Directrice augmente d'un point, à concurrence d'un maximum de 21. Certains résultats de la table précédente peuvent appeler la diminution d'un score de passion. Cela reflète des échecs répétés à assouvir une Passion, ou tout simplement le fait que celle-ci finit par s'émousser, à force de ne plus être sollicitée ou d'être contrariée.

***Exemple** : retrouvons Gestang de Kamarg, déjà présenté en exemple p.47 des règles de Hawkmoon NE. Ayant été témoin du massacre de sa famille aux mains de masques de Loup, il a acquis la Passion Directrice Haine (Granbretons) à une valeur de départ égale à 15 (score fixé conjointement par le MJ et le joueur).*

Lors d'une aventure dans l'Europe en flammes, il assiste à nouveau à la destruction d'un village par des masques de Loup, qui calcinent bétails, habitations et population à coups de lance-feu. Le MJ demande au joueur de Gestang un jet de Passion Directrice pour connaître sa réaction. Son score est de 15, il doit donc obtenir un résultat inférieur ou égal à 75 (x5 étant le modificateur standard). Il

Résultats des Passions Directrices

- **Réussite critique** : le personnage est inspiré et agit suivant violemment la Passion Directrice. Une compétence choisie par le joueur voit son score augmenté de +50% jusqu'à l'accomplissement de la tâche ou la fin de la situation qui a provoqué le jet de Passion Directrice (durée maximum : un jour). Si la tâche est contrariée, il jure sur le Bâton Runique de tirer réparation de l'événement. La Passion Directrice monte immédiatement d'un point et une augmentation par expérience doit être tentée à la fin de l'aventure.

- **Réussite** : le personnage est inspiré, et agit suivant la Passion Directrice. Augmentez de -25% le score d'une compétence choisie par le joueur. La durée de cette augmentation est la même que ci-dessus. Une augmentation par expérience doit être tentée à la fin de l'aventure.

- **Echec** : le personnage est découragé. Il peut agir comme le joueur le désire, mais tous ses scores de compétences sont diminués de -25% pendant la durée de l'événement qui a provoqué le jet de Passion Directrice. A la fin de l'action, le personnage sombre dans la mélancolie pour le reste de la journée. Le score de la Passion Directrice est diminué d'un point, sauf avis contraire du MJ.

- **Maladresse** : le personnage est envahi et totalement submergé par des pensées négatives. Il devient fou pour une période de 1D6 heures. Au choix du MJ, la folie ne se manifeste qu'après la scène où le jet a été manqué ou au moment du jet. Dans tous les cas, le score de Passion Directrice est immédiatement diminué d'un point et l'aventurier gagne la passion Folie (variable) à un score de 3D6 (2D6 seulement si un jet de Chance est réussi).

lance 1D100, mais obtient 83, ce qui correspond à un échec sur la table de Résultat des Passions Directrices. Revivant le traumatisme à l'origine de cette Passion Directrice, Gestang est démoralisé, subissant un malus de 25% dans toutes ces compétences, durant tout le temps que dure le massacre. Son joueur décrète qu'il préfère voir Gestang se cacher et pleurer en silence, honteux de ne pas trouver en lui le courage d'arrêter ces horreurs. Son score de Haine (Granbretons) diminue d'un point, son inaction suggérant l'apparition d'une indifférence graduelle aux exactions maintenant si communes. Il y a de l'habitude à tout !

Le lendemain soir, alors qu'il se glisse, indemne, hors du village en ruines, Gestang surprend sur la route un masque de Loup solitaire, manifestement un messager ou un éclaireur, qui rejoint le campement de la meute rencontrée la veille. Le MJ appelle un nouveau jet de Passion Directrice, mais comme Gestang est encore sous le coup du massacre de la veille et que le Loup est solitaire, il lui accorde un multiplicateur x6 (score de Passion Directrice : 14x6=84%). Cette fois, le joueur de Gestang obtient 02, un succès critique sur la table des Résultats des Passions Directrices ! Gestang se jette donc sur le masque de Loup, incapable de réfréner sa haine et décidé à faire payer à celui-ci toutes les atrocités commises par ses frères masqués. La Table précise que Gestang est inspiré, ajoutant +50% au score d'une compétence au choix.

Engageant le combat, Gestang choisit bien évidemment sa compétence à l'épée large. Le masque de Loup n'a pas de chance, car c'est un Gestang " possédé " qu'il doit affronter, et il tombe sous son premier et haineux coup. Gestang s'acharne quelques rounds supplémentaires sur son adversaire déjà mort, avant de s'effondrer épuisé mais empli d'une terrible satisfaction.

Parce qu'il a réussi un jet critique sous sa Passion Directrice, le score de Gestang en Haine (Granbretons) augmente de 1 point et redevient égal à 15. Il lui reste encore à déterminer si son score de Haine (Granbretons) augmente ou non par l'expérience, à la fin de cette aventure.

Gagner une Passion Directrice

La Terre du Tragique Millénaire est un univers suffisamment riche, barbare et violent pour que de nombreuses Passions Directrices soient acquises par les aventuriers. Par exemple, un fermier qui aurait réchappé au massacre de son village par la meute de Loups de l'exemple précédent gagnera certainement la Passion Directrice Haine (Granbretons) à un niveau élevé.

Les Passions ne sont généralement acquises qu'avec l'accord du joueur et du MJ, et la valeur de départ est fixée conjointement. Une Passion Directrice normale débute avec un score de 3D6 ; une Passion Directrice consumante est déterminée par le jet de 2D6+6. Dans certains cas particuliers, le MJ préférera attribuer des scores fixes plutôt que de s'en remettre aux dés. 10 est une valeur courante, 15 une valeur exceptionnelle. Généralement, attribuer des Passions aux scores inférieurs à 10 ou déterminés avec moins de 3D6 n'est pas, ludiquement, très intéressant.



Il n'y a aucune limite au nombre de Passions Directrices qu'un aventurier peut acquérir. Notez toutefois que plus il en a, moins son joueur a de libre-arbitre dans le choix de ses actes.

Quand lancer les Dés

Les joueurs sont censés adapter le comportement de leurs personnages à leurs Passions. Si le MJ estime que l'aventurier doit agir d'une certaine façon, en raison d'une Passion Directrice particulièrement élevé (supérieure ou égale à 15), il peut lui demander un jet de Passion qui déterminera si le personnage agit ou non suivant sa Passion.

Les aventuriers peuvent également réclamer un jet s'ils estiment que la situation est susceptible de les inspirer dans leurs actes. Ce peut être le cas d'un aventurier qui voue une haine farouche aux mutants, suite au massacre de sa famille entière. Lorsqu'il combat des mutants, il peut puiser dans sa haine la force et l'inspiration de coups supérieurs. Pour traduire cette possibilité, le MJ doit lui accorder un jet, si la situation est conforme aux Passions de l'aventurier.

Il est inutile de faire des jets de Passion à tous propos. Cela nuirait à la fluidité du jeu, et les joueurs auraient l'impression qu'on leur vole le libre-arbitre de leurs personnages. De tels jets ne doivent être effectués que quand l'intensité dramatique peut en être sensiblement affectée.

Passions Antagonistes

Il arrive qu'un aventurier soit tiraillé entre deux Passions distinctes. Le joueur doit alors effectuer un jet sous la Passion dont le score est le plus faible (en pour-cent, lorsqu'un ou plusieurs multiplicateurs de passion sont différents de x5). A moins d'obtenir un succès critique, c'est la Passion avec le score le plus élevé qui l'emporte automatiquement. Une augmentation par expérience est généralement accordée à la Passion Directrice la plus faible si c'est elle qui l'emporte.

***Exemple** : au fil de ses aventures, qui l'ont conduit à une épopée cauchemardesque dans les Hautes Terres de France, Gestang a développé la Passion Peur (Mutants) à un score égal à 13. Or, ses pérégrinations le mettent sur la piste d'un Masque de Serpent tramant de sombres complots. Lorsqu'il le retrouve enfin, en train d'explorer une mystérieuse vieille ruine, il est surpris de le voir escorté par deux Grotesques barbares et sanguinaires. Sa Haine (Granbretons), avec un score de 15, est supérieure à sa Peur (Mutants) 13. Le joueur effectue un jet sous la Passion la plus faible (13x5=65%), et obtient 03, un critique ! Normalement, sa haine pour le Masque de Serpent aurait du le pousser à l'affrontement, mais en définitive, la peur des deux Grotesques est la plus forte. Mortifié, Gestang fuie prudemment les lieux, se jurant que le masque de Serpent verra sa tête au bout d'une pique avant longtemps. Le jet d'expérience pour la Passion Peur (Mutants) est un échec, le score de 13 ne change donc pas. Quelques semaines plus tard, il rencontre à nouveau le masque de Serpent à proximité d'une nouvelle ruine, mais ce sont cette fois dix grotesques qui l'escortent de sorte que le MJ décide que le multiplicateur au jet de Passion Peur est de x6. Les scores en pour-cent des deux passions sont donc : Haine (Granbretons) 15x5=75% et Peur (Mutants) 13x6=78%. Cette fois c'est la Passion Haine qui est testée (la plus faible). Avec un résultat de 44, il s'agit d'un succès normal, incapable de l'emporter sur la Peur qu'éprouve Gestang au sujet des mutants. Il fuie donc à nouveau, se promettant de recruter des mercenaires pour l'aider à affronter les effrayants gardes du corps de son ennemi.*

Passions Directrices Courantes

Les valeurs de départ suggérées pour de nouveaux aventuriers sont indiquées à la fin de chaque description. Les aventuriers granbretons retiendront les valeurs indiquées page 10, si elles sont différentes de celles présentées ci-après. En effet, elles sont particulièrement adaptées à leur culture.

Aucune de ces Passions Directrices n'est obligatoire, mais le MJ et le joueur s'entendront certainement sur celles qui conviendront le mieux aux aventuriers nouvellement créés.

Loyauté (variable)

Cette vertu est la pierre angulaire de n'importe quel système féodal, et commande des notions aussi distinctes que l'obéissance, le patriotisme ou la déférence. En effet, ce sont des qualités qui permettent à un royaume de fonctionner, de prospérer et de se défendre.

Les aventuriers ayant une faible Loyauté seront prompts à trahir une cause et à se laisser corrompre, tandis que ceux ayant un score élevé seront vraisemblablement fanatisés et incorruptibles.

• *Loyauté (Seigneur) et Loyauté (Suzerain)*

Habituellement, les roturiers vouent leur loyauté à leur seigneur (le plus souvent un baron ou, parfois, un comte), la valeur de départ de cette Passion Directrice étant de 2D6. Elle peut être de 3D6 voire 2D6+6 lorsque le peuple est particulièrement bien traité par son seigneur.

Les nobles réservent leur loyauté à leur suzerain ou à quelque grand noble (comme un Prince ou un Archi-Duc) de leur nation, pour une valeur de départ de 3D6. La fourchette des scores possibles reflète la versatilité de la noblesse, sa propension à comploter et intriguer pour le pouvoir ou la richesse, ou au contraire à se montrer loyale envers son suzerain.

• *Loyauté (Huon) et Loyauté (Grand Connétable)*

Ces Passions sont fortement implantées dans les rangs des hordes masquées de Granbretanne. Il est bien connu que les Granbretons vouent une adoration aveugle à leur monarque immortel, ainsi qu'une fidélité quasi mystique aux grands connétables de leur ordre.

Le Baron Meliadus n'a pu mener sa rébellion contre Huon que parce que ses Masques de Bête et ceux de ses alliés vouaient à leurs grands connétables respectifs une loyauté supérieure à celle du Roi-Empereur de Granbretanne.

Les valeurs de départ pour des aventuriers masqués sont indiquées dans la table des Valeurs des Passions Directrices.

• *Loyauté (Groupe)*

On rencontre habituellement ce type de Passion Directrice au sein de confréries et d'organisations, comme les guildes ou les bandes de mercenaires. Même un groupe de pillards et de criminels peut se montrer soudé grâce à une Loyauté (Groupe) supérieure. La valeur de départ peut-être importante (2D6+6) ou insignifiante (1D6 ou 2D6) selon la nature du groupe. Une valeur de 3D6 est courante.

Amour (variable)

L'amour représente le lien affectif et l'attirance ressentis par quelqu'un envers une autre personne, un groupe ou un dieu. Un personnage peut avoir de nombreuses amours, avec des scores différents.

• *Amour (Famille)*

Il s'agit d'un sentiment naturel chez tous les hommes de tous les temps. Le tort porté à la famille engendre fréquemment une Passion Directrice de Haine, surtout dans le contexte des conquêtes granbretonnes, où de nombreuses familles furent exterminées par les hordes masquées.

Dans les sociétés patrilinéaires, une valeur de départ courante est de 2D6+6 pour les aînés de la famille, et de 3D6 pour les cadets et les enfants de sexe féminin. Ces derniers, étant habitués à de moindres égards de la part de leur famille, ne sont pas forcément expansifs dans leur adoration envers celle-ci.

• *Amour (Personne)*

Il s'agit certainement de la Passion Directrice qui a le plus bouleversé les événements de la Saga de Hawkmoon. En effet, c'est par amour pour Yisselda que Meliadus assiégea une première fois la Kamarg et prêta serment sur le Bâton Runique. C'est également l'amour de Yisselda qui anima Hawkmoon tout au long de ses voyages, le poussant à aller sans cesse de l'avant, malgré les sournoises diversions du Bâton Runique.

Ce type de Passion ne s'applique généralement qu'à une personne à la fois. Si l'objet de cette Passion meurt ou disparaît, le score est divisé par deux, et il devient possible de développer une Passion Directrice Amour pour une autre personne. La valeur de départ de cette passion est souvent de 2D6+6.

• *Amour (Religion)*

C'est une mesure simple de la piété des gens. Un score élevé dénote une foi hors du commun, et des scores bas une indifférence marquée, qui peut s'accompagner ou non de mépris. En Europe Occidentale, les principales religions pouvant bénéficier de cette Passion sont l'Eglise du Sincère Repentir et le Culte du Vrai Dieu. Il existe bien sûr une myriade de cultes et de sectes qui peuvent susciter Amour (Religion), Haine (Religion) ou Peur (Religion).

La valeur de départ pour les prêtres, prophètes et autres illuminés est habituellement de 2D6+6. Leurs paroissiens débutent avec une valeur de 3D6. La piété des autres individus est habituellement mesurée avec 2D6, ou moins selon les cultures et les régions.

Haine (variable)

C'est certainement l'une des Passions Directrices qui bouleverse le plus l'Europe du Tragique Millénaire, tant il est vrai qu'elle est déchirée par la suspicion, la rancune, les querelles, l'intolérance et le fanatisme. Souvent, une Haine naît du mal fait à l'objet d'un Amour ou d'une Loyauté, lorsque ce n'est pas à soi-même.

La Haine peut indifféremment s'appliquer à un individu spécifique, un peuple, un royaume, un statut, une classe sociale, ou tout objet recevant l'accord du MJ, y compris le Bâton Runique. Le plus souvent, il s'agit d'une haine des mutants, des savants ou d'une religion en particulier (comme le Culte du Vrai Dieu pour les adeptes du Sincère Repentir).

La valeur de départ de la Haine est laissée au choix du MJ, mais devra toujours être de 10 au moins. La Haine prend toujours sa source dans un événement.

Peur (variable)

Cette passion ne s'acquiert qu'après une (mauvaise) expérience de jeu, et plonge l'aventurier dans un état de panique irréfléchie et absolue. Cette peur est le plus souvent provoquée par des créatures monstrueuses ou des sites désolés.

La peur ne donne bien sûr aucun avantage en cas de jet réussi (en particulier, pas de modificateur aux scores de compétences). Au contraire, la peur place l'aventurier hors de contrôle du joueur. C'est alors le MJ qui le dirige, respectant ou non les doléances du joueur, selon la qualité de son jet. De même, en cas d'échec, l'aventurier ne subit aucune des pénalités normalement prévues. Il n'a tout simplement pas peur, voire se montre brave. Toutefois, les croix d'expérience et les modifications automatiques des scores de Peur suivent les directives de la table des Résultats des Passions Directrices.

Les peurs les plus courantes concernent les créatures mutantes, les ruines du Tragique Millénaire et les sorciers. Des peurs plus exotiques concernent l'océan, les animaux sauvages, des pays inconnus comme l'Asiacommunista ou les adorateurs de certaines religions. Certaines terreurs, enfin, sont à rapprocher des phobies : peur des endroits clos, de l'obscurité, des araignées velues ou des reptiles visqueux... Une petite liste de phobies courantes est reprise ci-après : agoraphobie (peur des grands espaces ouverts), claustrophobie (peur des espaces clos et réduits), démophobie (peur de la foule), dendrophobie (peur des arbres et éventuellement des plantes mutantes), doraphobie (peur des animaux à fourrure), entomophobie (peur des insectes), ophiophobie (peur des serpents), scotophobie (peur de l'obscurité), tératophobie (peur des monstres et des mutants), thalassophobie (peur de la mer et des grandes étendues d'eau).

La valeur de départ d'une nouvelle Peur est estimée par le MJ en fonction du traumatisme vécu par l'aventurier. Une aventure désagréable peut donner naissance à une Peur de 2D6 points (la valeur de départ dans la plupart des cas), tandis qu'une expérience réellement traumatisante peut suggérer une valeur de 15 ou plus.

Des Peurs courantes pour les aventuriers débutants (à l'exception des Aventuriers Masqués) sont les suivantes : Sorciers (2D6-2), Mutants (2D6-2), Ruines du Tragique Millénaire (2D6-2). Des PNJ auront certainement les mêmes, mais avec une valeur de départ égale à 3D6. La plupart du temps, ces peurs sont héritées de la famille, les craintes et les superstitions pouvant se transmettre d'une génération à l'autre.

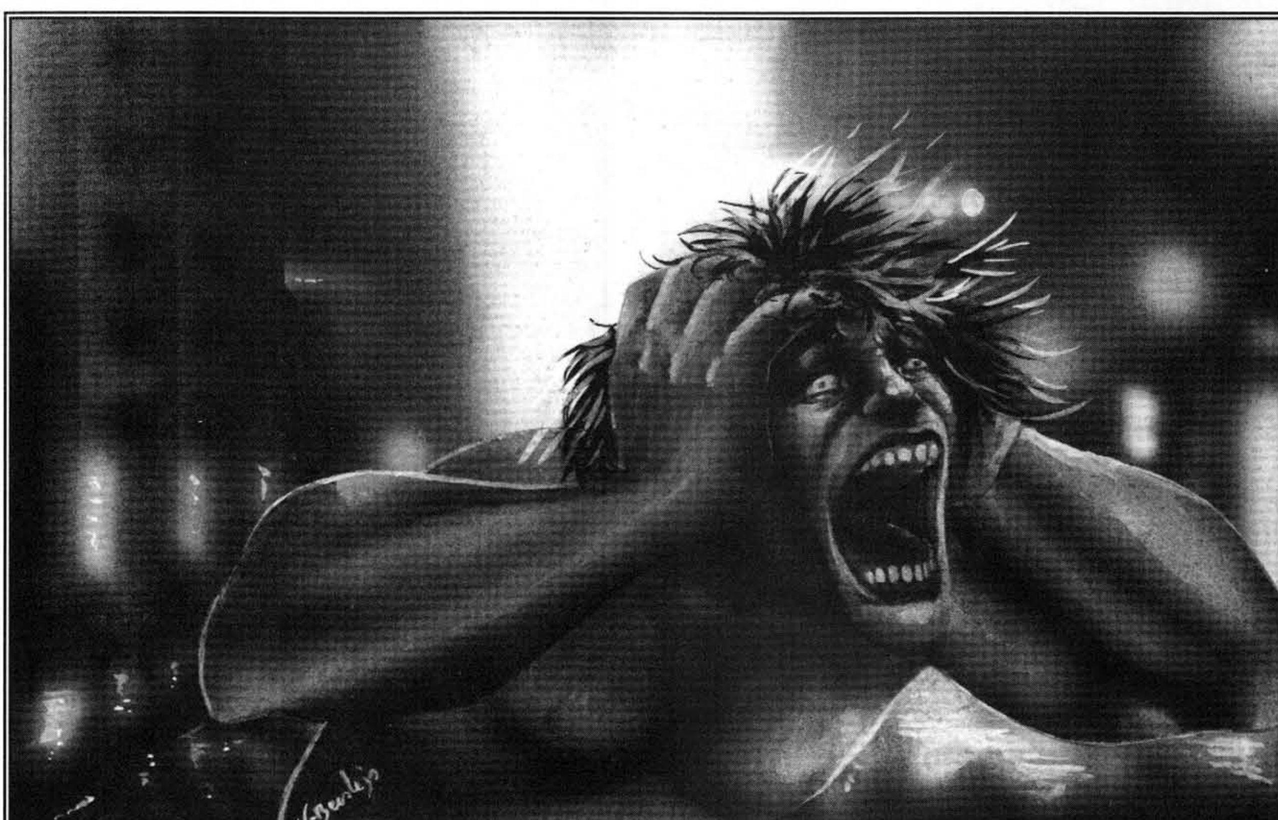
Folie (variable)

Cette Passion Directrice s'acquiert généralement à la suite d'un grave traumatisme psychologique, comme une Maladresse sur la table de Résultats des Passions Directrice, ou un Choc (voir HNE p.101).

Folie fonctionne de la même façon que Peur, c'est à dire qu'elle ne donne ni avantage, ni modificateur aux scores de compétences en cas de jet réussi. Au contraire, la folie s'empare de l'aventurier sur lequel le joueur n'exerce plus aucun contrôle. C'est le MJ qui décide de ses éventuelles actions. Bien sûr, en cas d'échec du jet de Folie, l'aventurier ne subit aucune des pénalités normalement prévues et il garde le contrôle de son personnage. Les croix d'expérience et les modifications automatiques des scores de Folie suivent les directives de la table de Résultats des Passions Directrices.

Quelques folies courantes sont les suivantes : catatonie (l'aventurier prend une position fœtale, et ne peut ni marcher ni se tenir debout ; il est inconscient des événements qui l'entourent et incapable de communiquer), schizophrénie (l'aventurier ne vit plus que dans des univers imaginaires ; il est en état de stupeur tout au long de la crise), amnésie (l'aventurier a perdu tout ou partie de sa mémoire ; au choix du MJ, l'amnésie peut frapper les compétences de connaissance, ramenant leurs scores à leurs chances de base, ou simplement se limiter à sa propre identité, celle de ses amis et ennemis, ainsi qu'à sa connaissance du passé), stupeur (l'aventurier ne réagit ni ne parle à personne, et n'entreprend aucune action ; il doit être nourri, habillé, lavé, etc...), paranoïa (l'aventurier voit partout autour de lui des agents de ses ennemis), double personnalité (l'aventurier se prend pour quelqu'un d'autre, la plupart du temps une personne fictive incarnant un trait de personnalité refoulé), psychopathe (l'aventurier ressent la nécessité de tuer et torturer des êtres humains).

Il est possible de soigner une Folie par la compétence Hypnose. Par mois de traitement, une réussite critique dans la compétence Hypnose permet de réduire la valeur de la Folie de 1D3-1 points. En revanche, une maladresse l'augmente automa-



tiquement d'un point. Il est impossible de traiter une Folie dont le score est supérieur ou égal à 15.

Les valeurs de départ sont à fixer par le MJ en fonction de l'importance du traumatisme psychologique de l'aventurier : 2D6 s'il est bénin, 3D6 s'il est sévère, 2D6+6 s'il est majeur. Attribuer un score supérieur ou égal à 15 est un très sérieux handicap pour le personnage. Un score de 20 indique un individu totalement fou, perdu pour le joueur.

Passions Mineures

Bien d'autres Passions peuvent être évoquées, et leur fonctionnement est à rapprocher de celles décrites jusqu'à présent. Nous ne vous en proposons ici qu'un court échantillon. Les valeurs de départ sont entièrement laissées à l'appréciation du MJ.

La table des Résultats des Passions Directrices ne sert qu'à interpréter le comportement de l'aventurier, sans offrir de modificateurs à ses scores de compétences (inspiration ou découragement), sauf dans certaines circonstances choisies par le MJ ou si les valeurs des Passions Mineures sont exceptionnelles (supérieures ou égales à 15).

Les croix d'expérience, augmentations et diminutions automatiques sont gérées normalement.

Mépris (variable)

Cette Passion a habituellement les mêmes sujets que la Haine. La différence est que le mépris découle de préjugés et ne puise pas forcément sa source dans un événement particulier. Il s'agit le plus souvent d'un "héritage" familial ou social qui pousse l'aventurier à traiter ou s'associer avec certains individus plutôt que d'autres. C'est souvent une forme bénigne de xénophobie.

Amitié (variable)

Cette Passion a habituellement les mêmes sujets que l'amour. Il faut prendre garde de la dissocier de la Passion Loyauté qu'elle recouvre parfois. Une forte amitié vous poussera à secourir ou aider un ami dans le besoin ou en danger.

Accoutumance (variable)

Il s'agit d'une troisième Passion qui diffère légèrement des autres dans son fonctionnement (avec la Peur et la Folie). Elle possède sa propre table de résultat. Des sujets courants d'accoutumance sont l'alcool, la drogue ou le masque (pour des aventuriers masqués).

Passe-Temps (variable)

Il s'agit d'un hobby auquel l'aventurier aime consacrer la plupart de son temps libre. Chaque aventurier devrait avoir un Passe-Temps à une valeur de 3D6. S'il succombe à une occasion de le pratiquer, l'aventurier ne peut s'en détourner volontairement qu'en réussissant un jet de Chance, à moins que le jet de Passion n'ait été un résultat critique, auquel cas seuls de graves événements pourront l'en distraire.

La liste des Passe-Temps possibles est infinie et la plupart nécessitent une compétence d'Art ou d'Artisanat pour être mis en oeuvre. En voici un très court échantillon :

• Musique, Littérature, Antiquités, Peinture, Sculpture, Bricolage, Pêche, Jardinage, Aventure, Horticulture, Cuisine, Jeu d'Argent, Jeu de Société, Enseignement, Courses (chiens, chevaux...), un Sport, Randonnée, Calligraphie, Poésie, Danse, Couture, Séduction, Voyage...

Si le MJ y consent, lorsqu'il exerce une activité en rapport avec son Passe-Temps préféré, le joueur peut réclamer un jet de Passion afin d'être inspiré.

Résultats des Jets d'Accoutumance

Réussite critique : le personnage devient fou, incohérent et inepte, la bave lui coulant aux lèvres jusqu'à ce que la crise soit passée (à la discrétion du MJ). Le score de Passion Directrice progresse immédiatement d'un point et une augmentation par expérience doit être tentée à la fin de l'aventure. En outre, si un jet de Chance est manqué, le personnage peut perdre un point d'INT.

Réussite : le personnage est découragé, nerveux, apathique, paranoïaque... Il peut agir comme le joueur le désire, mais tous ses scores de compétences sont diminués de -25% jusqu'à ce qu'il recouvre l'objet de son accoutumance. A moins qu'il ne réussisse un jet d'Idée, il fera usage de la violence pour écarter les obstacles ou résoudre ses problèmes. Une augmentation par expérience du score de la Passion Directrice pourra être tentée à la fin de l'aventure.

Echec : le personnage parvient à contrôler la crise qui l'assaille et à se maîtriser totalement. Tout au plus des tics et une nervosité flagrante peuvent trahir son état de manque, si un observateur attentif réussit un jet d'Hypnose ou d'Intelligence.

Maladresse : le sujet d'accoutumance du personnage ne lui fait pas défaut, et rien ne vient trahir son comportement, qui apparaît tout à fait normal. Le score de la Passion diminue automatiquement d'un point, le conduisant vers un lent sevrage.

Travers (variable)

De la même façon que la plupart des personnages ont un Passe-Temps, tout aventurier devrait également avoir un Travers d'une valeur de 2D6 au moins. Les joueurs peuvent négocier une valeur de départ de 3D6 s'ils pensent que cela ne nuira pas trop à leur personnage. Le fonctionnement est en tous points semblable aux Passe-Temps.

Les dépravations et formes de décadence propres au Tragique Millénaire sont trop nombreuses pour être toutes citées. Certaines sont bénignes en regard d'autres, indignes et scandaleuses :

• Torture, Luxure, Commérage, Sadisme, Intrigue, Alcool, Drogue, Téméraire, Bagarre, Glouton, Xénophilie (zoophilie, nécrophilie...), Avarice, Masochisme, Escroquerie, Pédophilie, Beuveries, Corruption, Vivisculpture, Anarchiste, Rebelle, Couardise...

Esprit (Ordre)

Seuls des personnages ayant suivi le rituel d'initiation dans un ordre granbreton peuvent posséder cette Passion Mineure. Sa valeur de départ est égale à 3D6. Le MJ fait appel à un jet sous cette Passion Mineure à chaque fois qu'il estime que l'aventurier masqué est soumis à une forme de stress, en danger ou en proie à de très forts sentiments (comme les Passions Directrices). En cas de succès, l'aventurier masqué réagit en fonction des Traits de Personnalité propres à son ordre (par exemple, un masque de Crâne se montrera corrupteur ou sadique, selon la situation). Le MJ juge au cas par cas de la possibilité d'être inspiré. L'inspiration au combat est courante pour les aventuriers masqués issus d'un ordre de soldats, mais l'éventuel bonus est exclusif, de sorte qu'il n'est pas possible de le cumuler au bonus de Supériorité Martiale (voir le Livre des Ordres, p.18).

Nous n'avons plus les mêmes valeurs !

Cette rubrique propose de convertir en Passions Directrices la plupart des Valeurs présentées dans La France (pp.23-25).

Les valeurs qui tenaient trop du trait de personnalité ont été écartées, mais joueurs et MJ peuvent décider de les réintroduire sous une forme ou une autre. Après tout, elles sont là pour personnaliser l'aventurier et aider à son interprétation !

Les valeurs de départ sont à fixer conjointement par le MJ et le joueur, selon la façon dont ces Valeurs ont été mises en œuvre au cours de la vie de l'aventurier : 2D6 pour celles qui ont été choisies par le joueur, mais jamais vraiment jouées ; 3D6 pour celles qui ont été interprétées occasionnellement, sans toutefois être marquantes ; 2D6+6 pour celles qui ont été mises en valeur ; 1D6+12 pour celles qui sont désormais indissociables du caractère de l'aventurier !

Ces valeurs de départ ne sont qu'indicatives. Il est souhaitable que les valeurs soient négociées entre le joueur et son MJ, et qu'il n'y ait un recours aux dés qu'en cas de litige ou d'indécision.

Conversion des Valeurs

• *Escroc, Culte de l'argent, Cupide* : Amour (Argent) et/ou Travers (Cupidité, Escroquerie, Corruption)

• *Machiavélique, Rusé, Ambitieux, Statut Social* : Travers (Intrigue et/ou Corruption)

• *Revanchard* : Haine (Ennemi(s) rencontré(s) en cours de jeu)*

• *Amour* : Amour (Individu) et/ou Passe-Temps (Séduction) et/ou Travers (Luxure)

• *Sens du respect* : Mépris (Violence, Destruction, Spoliation...)

• *Honneur familial* : Loyauté (Famille), Amour (Famille)

• *Généreux, Altruiste* : Passe-Temps (Charité, Œuvres, Bénévolat...)

• *Amitié* : Amitié (Individu, Groupe)

• *Pédagogue* : Passe-Temps (Education, Enseignement, Maître d'apprentissage)

• *Obéissant* : Loyauté (Seigneur, Suzerain, Autorité, Hiérarchie...)

• *Vie de famille* : Amour (Famille)

• *Beauté* : Passe-Temps (Art, Peinture, Sculpture, Musique, Poésie...)

• *Goût du danger, Goût de l'inconnu* : Passe-Temps (Voyage, Aventure...), Travers (Téméraire)

• *Sadique* : Travers (Torture, Vivisculpture, Sadisme...) ou Folie (Psychopathe)

• *Asocial* : Travers (Anarchiste, Rebelle, Anticonformiste...)

• *Couard* : Peur (Mésaventure(s) vécue(s) en cours de jeu)*, Travers (Couardise)

• *Tueur Psychopathe* : Folie (Psychopathe)

** Même des aventuriers ne possédant pas initialement ces Valeurs devraient considérer l'acquisition des Passions Directrices correspondantes, en fonction de leur historique et des nombreuses aventures déjà vécues.*

Le Livre des Ordres

Olivier Saraja

Ce chapitre décrit les différents rouages de la Société des Masques Granbretons. On y apprend les circonstances exceptionnelles qui l'ont poussée à se développer, la vérité sur les secrets de la supériorité militaire des Masques de Bête, ainsi qu'une description presque exhaustive des différents ordres existants en Granbretanne.

Ce que mon Maître m'a dit

Il s'agit de la vision personnelle de la vie dans les ordres, telle que rapportée par un masque instructeur à ses élèves, selon ce qu'il juge important sur la culture granbretonne et d'après ses souvenirs de jeunesse. Cette section fournit notamment de plus amples renseignements sur la façon de jouer un Masque de Bête : ce sont des questions auxquelles tout personnage granbreton peut répondre.

Ces renseignements ne représentent pas une vérité absolue (ils sont même parfois entachés d'inexactitudes ou de contradictions), et les réponses diffèrent sensiblement d'un ordre à l'autre. Les ordres mixtes ou strictement féminins auront certainement une approche très différente de certaines questions. Dans tous les cas, la propagande instillée par la Sororité, l'ordre du Dieu et l'ordre auquel le Granbreton est affilié est très sensible, et témoigne bien de la justification aveugle des extrémités auxquelles auront recours les Granbretons lors de la conquête. La plupart des Soldats Masqués pensent que la fin justifie les moyens.

Qui sommes nous ?

Nous sommes le fier peuple de Granbretanne, ferment de l'avenir semé par l'Aral Vilsn, le Tout-Puissant, pour reconstruire le monde délabré qui nous entoure et guider ses peuples turbulents et braillards vers le renouveau et la prospérité. Longue sera la route et pénible notre tâche, mais nous sommes le dernier espoir de l'humanité, l'ultime rempart entre la vie et le chaos. Par notre persévérance nous parviendrons finalement à tirer un ordre viable de la fange qui nous entoure.

Nous sommes les seigneurs légitimes de l'Europe, qui sera un jour nôtre, et nous y verrons enfin s'y développer une civilisation riche et brillante telle que seul en a connu l'Age d'Or. C'est le Grand Rêve que nous partageons avec notre Monarque Eternel, qui est à la fois notre Prophète, notre Messie et notre Guide.

D'où venons nous ?

Nous n'avons jamais quitté les terres de Granbretanne, qui étaient au temps jadis riches et verdoyantes. Nous étions un peuple aimé et respecté. Déjà nous aidions les autres peuples à se gouverner. Nos terres furent le berceau de bien des progrès, et Hallapandur la fière capitale d'un authentique Age d'Or.

Lorsque fut ramené des étoiles le Bâton Runique, tragique artefact d'un autre monde, il se produisit un grand trouble dans l'humanité. Celle-ci se déchira dans de terribles guerres connues sous le nom de Pluie de Mort et de Feu, car c'est du ciel que tombèrent les flammes et la condamnation du peuple humain.

Alors que le chaos et la destruction se répandaient sur le monde entier, que ce fut dans les lointaines Amarekh, en Asiacommu-nista ou sur le continent européen même, un Granbreton se leva et débarqua en Europe pour mettre fin à l'autodestruction de l'humanité. Il s'appelait Max Howell, mais nous l'appellons le Premier Fondateur.

Quelle tristesse qu'il fut assassiné, alors qu'il était proche de réaliser son rêve, par un meurtrier se réclamant serviteur du Bâton Runique. Mais si l'Europe retomba dans les soubresauts de son agonie différée, la Vision d'Howell demeura vivante en nous, et nous la perpétuâmes jusqu'à aujourd'hui, malgré les terribles et sombres années qui nous attendaient sous le Matriarcat.

Qui sont nos ancêtres ?

Ce sont les fondateurs des Cent Tribus, qui vécurent sous la désastreuse férule du Matriarcat pendant de nombreuses générations. La nature était devenue folle et, partout, elle se rebellait. Des volcans surgissaient, le sol se soulevait en vagues successives et dans les campagnes jadis verdoyantes apparurent des monstres. Pire, nos ancêtres furent victimes de cette corruption. Les Matriarches les invitèrent à respecter et à vénérer tout ce qui, dans la nature, n'avait pas été touché par le changement. Ils fondèrent la culture animiste à la racine de notre société moderne. Leur quotidien s'articula autour de rituels complexes mimant les nombreux aspects de la vie animale. Les clans ayant choisi le même totem se regroupèrent pour affiner leurs liturgies et une centaine de tribus se formèrent, chacune vivant à la manière de l'animal choisi. Le mimétisme les consuma rapidement, au point que certaines tribus devinrent rivales ou ennemies, selon que leur totem fut ou non celui d'un prédateur. Les Matriarches s'adonnèrent au cannibalisme et le fragile équilibre social se disloqua, laissant les tribus en proie au pillage et à la guérilla. Ce fut, en définitive, l'une des pires périodes de notre histoire, et certainement la plus barbare, héritée des tristes inconsistances du Matriarcat. Vinrent ensuite les pillards scandins, qui semèrent dans le cœur des hommes les graines de la liberté. Le Très Noble Prince Huon de la Mante et son frère oublié se rebellèrent contre le Matriarcat, le renversant. Héros splendides, ils repoussèrent ensuite les hommes des terres glacées hors de notre pays et fondèrent les premiers Ordres Animaux de Granbretanne, l'élite de la nouvelle société en essor. Et celle-ci dure encore aujourd'hui, plus de deux millénaires plus tard.

Qu'est-ce qui nous rend meilleurs ?

Nous sommes Granbretons, et c'est une réponse satisfaisante. Les autres peuples sont faibles et braillards, n'ont aucune vision de l'avenir, aucun souvenir du passé, et continuent à délabrer le monde. Dicté par l'immense compassion de notre Très Saint Monarque, nous avons pourtant essayé de les tirer de la fange dans laquelle ils se complaisent.

Dans leurs nations boueuses, qu'ils appellent royaumes, nous avons construit des maladreries pour les soigner. Nos savants leur ont apporté les lumières de notre technologie supérieure et nos légions les ont protégés de leurs ennemis de l'extérieur comme de l'intérieur, car il n'y a pas meilleurs sorciers ou soldats que le peuple de Granbretanne.

De même, nos ambassadeurs les ont aidés à bâtir leurs royaumes et à améliorer leur statut. Pour tout cela, nous sommes considérés et respectés, même s'ils ne nous comprennent pas et parfois nous craignent en vertu de notre sophistication supérieure. Hélas, malgré nos efforts, et je t'assure que cela transperce le cœur de notre Prince Eternel, ils se satisfont des ordures sur lesquelles ils vivent. Peut-être devrons nous leur imposer le progrès par la force, nettoyer leurs noyaux d'intégrisme barbare et imposer dans le feu et le sang la paix granbretonne que tout continental, aussi dégénéré soit-il, mérite malgré tout. Arme ton cœur et ton bras, mon jeune Frère, car de nombreuses branches pourries devront être sectionnées pour que survive l'Arbre de l'Humanité, et il t'appartiendra peut-être d'y participer, sans laisser le doute ou le regret se refermer sur ton juste cœur.



Comment vivons-nous ?

L'ordre dans lequel tu viens d'être admis est désormais ta famille, ta demeure, ton foyer. Il te nourrit, t'éduque et t'accorde des loisirs propres à ton rang. En retour, tu vis pour et dans l'ordre. Tu dois participer aux corvées, aux gardes et aux entraînements, car tu es un soldat. Tu ne dois pas regretter de quitter Mère Londra pour aller sur le continent, garnir les Légions qui appuient la souveraineté de tel ou tel roitelet barbare.

Ces voyages te permettront de constater par toi-même la décrépitude de notre monde, et de comprendre l'importance de notre Vision. En fait, les continentaux sont méprisables parce qu'ils ne font rien pour améliorer durablement leur condition. Peut-être un jour seront-ils suffisamment sages et mûrs pour nous suivre, mais je n'y crois pas. Quand bien même nous donnerions corps demain à notre Vision qu'il faudrait plusieurs générations à ces animaux pour en comprendre la finalité et nous en remercier.

Si tu le mérites, tu peux avoir des esclaves pour te servir et te distraire. S'ils ne te satisfont pas, tu pourras prendre une épouse, mais rappelle-toi que tes enfants seront confiés à la Sororité, qui seule en fera de véritables Granbretons, comme toi. Tu les connaîtras à peine plus que tu ne connais toi-même tes parents. Je sens le regret s'emparer de ton cœur ; cela ne doit pas être. Si tu n'a jamais vus tes propres parents, sache qu'eux te connaissent et surveillent de loin ta progression, qu'ils sont fiers de ce que tu es devenu : un fier citoyen de Londra. Continue à les honorer en maintenant un comportement adéquat.

Lorsque tu seras un vétéran et que ton bras et ta vue commenceront à faiblir, tu pourras entreprendre la Marche vers le Yel, où tu choisiras de donner ta vie pour pacifier cette terre dévastée au-delà de tout espoir. Mais il n'y a aucune honte à choisir l'autre voie, qui consiste à prendre le Masque Instructeur, comme je l'ai fait. Cette façon est tout aussi honorable, car elle nous permet de transmettre notre expérience et nos secrets, entretenant ainsi la Gloire et la force de la Granbretanne.

Qu'y A-t-il d'important dans ma Vie ?

Le Temple-Caserne abrite chaque semaine une cérémonie rituelle dirigée par un Connétable de notre ordre, et une fois par an par notre Grand Maître en personne. Tu ne dois jamais les manquer. En campagne, c'est ton chef de meute qui dirige la cérémonie si personne d'autre n'est disponible. Quand bien même serais-tu seul, que tu devrais la célébrer en solitaire. Nous y glorifions la noblesse de notre sang et de notre Vision. La mystique de nos serments secrets qui y sont renouvelés fait notre force. Ainsi, nous n'oublions jamais qui et ce que nous servons : notre ordre, le Prince Eternel et la Vision. Ainsi encore, nous n'abandonnons jamais un frère tombé au combat, nous donnons notre vie pour notre bannière, et nous laissons l'Esprit de l'ordre nous visiter s'il le souhaite. Si tu es valeureux, peut-être sentiras-tu à ton tour, la bénédiction de l'esprit de l'ordre s'appesantir sur toi. Un bon Granbreton la ressent une demi-douzaine de fois dans sa vie. Parfois plus.

Ton masque est important. Il témoigne de ton statut et de la façon dont tu honores tes devoirs. Respecte-le et entretiens-le. Le respect que tu recevras de tes frères masqués découle du soin que tu lui apporteras. Ton Ordre est important : il est ta vie. Sans lui, tu vivrais à la façon des rats puants des ruines, les Sans Masques. Place-le à chaque instant au-dessus de tout bien matériel. Ton Prince Eternel est tout. Il est ton Guide et ton Dieu. Réserve-lui ton amour et ta dévotion, car sa conscience plusieurs fois millénaire sait ce qui est bon pour notre peuple. Il est le détenteur et l'artisan de la Vision, et tous, nous accepterions de mourir dans l'instant s'il en dictait la nécessité. C'est parce que nous sommes prêts à nous sacrifier que nous sommes supérieurs aux barbares du continent. Nous savons ce que sont le devoir et la loyauté, et c'est ce qui différencie l'homme de l'animal.

Pourquoi portons-nous le Masque ?

Par respect pour nos animaux totémiques et pour inviter leur Esprit à nous visiter. Lorsque cela se produit, le Granbreton est illuminé et le réceptacle d'un grand accomplissement spirituel. Il est dommage pour nous que l'illumination ne soit jamais complète ni permanente, car c'est une expérience à nulle autre pareille, tu le constateras un jour. Mais il ne peut y avoir qu'un seul Grand Maître de notre Ordre, n'est-ce pas ? Seul lui accueille en permanence notre Esprit Totémique : n'en est-il pas le Saint Réceptacle ?

Peux-tu me dire la Vérité sur...

...notre Prince Huon ?

Loué soit notre Monarque Eternel, car il est notre Guide et notre Dieu Vivant depuis bien avant que les aïeux de tes aïeux ne soient issus de la matrice de leur mère. Sa Sagesse est un phare dans les Ténèbres, qui sont infinies. Mais réjouis-toi, car les Ombres reculent devant ce qu'il a forgé ; tu es son instrument. Après que les Conditions de la Vision aient été bannies par Blansacrédit du Chaos, nos efforts leur permettent de converger à nouveau pour former un monde juste et fort. Grâce à notre bien-aimé souverain, nous bâtissons un Nouvel Age d'Or, mais tu n'en seras pas le témoin. Pas plus que tes enfants ou tes petits enfants, ni les petits enfants de tes petits enfants. Seul notre Monarque Eternel le contemplera et il saura alors qu'il a accompli le Dessein que lui a confié Aral Vilsn. Sa foi immanente en sa Vision le soutient et explique sa longévité ; les Dieux ne le laisseront pas mourir tant qu'il n'aura pas achevé son Œuvre.

...les Peuples du continent ?

Des barbares turbulents et querelleurs, qui s'auto-détruisent avec un entrain inquiétant. Il est temps que quelqu'un y mette bon ordre, et qu'ils goûtent enfin, à leur tour, au réconfort de l'unité et de la paix granbretonne. Toutefois, j'ai peur que cela soit contre leur gré, car ils ne savent pas ce qui est bon pour eux. Ce sont des animaux inconstants et leurs schémas de raisonnement sont primitifs. Pour l'instant, ils méritent tout juste de servir la Vision comme esclaves, mais cela changera un jour, et ils deviendront à cette occasion nos frères.

...le Matriarcat ?

Une organisation dangereuse, qui vise un retour aux ténèbres dont nous émergeons à peine. Si tu soupçonnes une femme d'adhérer à leurs principes, dénonce-la. Le Matriarcat est un chancre qui survit encore, des centaines d'années après son abolition, et nous devons l'extraire impérativement de notre société.

...le Bâton Runique ?

Un objet de pouvoir, qui incarne l'histoire, bonne ou mauvaise, de l'homme. Crains-le, car c'est une force équivalente à celle d'un Dieu. Mais rappelle-toi que nous devons chercher à le maîtriser et à le domestiquer si nous voulons exercer un contrôle durable sur notre Destin et gagner le véritable Age d'Or.

Rapporte à tes supérieurs tous les indices sur sa localisation ou sur l'influence que tu le soupçonnes d'exercer sur ton entourage. C'est un ennemi à soumettre, et non à détruire. Invoquer son nom, c'est attirer son attention sur soi, et bien des désagréments en découlent. Seule une force d'âme supérieure, comme celle que nous confère l'Esprit de notre Ordre, nous permettra de le dompter.

...la Sorcellerie ?

Seuls les sots l'appellent ainsi. La science procède de nos esprits supérieurs, et se met à notre service. Nos savants sont inégalés dans le monde entier, et ce que l'on voit parfois sur le continent n'en est qu'une ombre. La "sorcellerie" n'est plus à craindre. C'est une force fondamentale que nous avons déjà domptée, et nous ne laisserons pas les erreurs du passé se reproduire.

La Société Granbretonne

La progression au sein de la société granbretonne en général, et des ordres animaux en particulier, est un mélange d'arrivisme (complots, intrigues), de méritocratie (exploits et prouesses personnels), et de filiation prometteuse (naissance noble). Les supérieurs hiérarchiques ont toute autorité pour casser, rétrograder, ou démettre leurs subalternes. Cependant, seuls les connétables peuvent prononcer comme punition le rejet parmi les Sans-Masques, ou la mutation dans l'ordre du Mutant, à peine plus honorable. Lorsqu'un avancement est possible, le texte ci-dessous indique les conditions générales et techniques pour qu'il soit effectivement prononcé par la hiérarchie de l'ordre concerné.

Les Castes Sociales

Elles sont au nombre de sept, bien que les Granbretons n'en reconnaissent habituellement que cinq. En effet, la plupart d'entre eux refusent de considérer les Sans-Masques et les esclaves comme faisant partie de leur société, même s'ils en sont un produit direct.

Les conditions de progression proposées indiquent les scores minimaux (dans les "Compétences Privilégiées" et les "Armes Préférées" d'un ordre) que doit posséder un individu pour avoir une chance de prendre du galon. La plupart du temps, il possédera des scores très supérieurs à ces minima dans certaines compétences. C'est souvent le cas des ordres guerriers dans les compétences d'armes. Toutefois, ces minima sont là pour assurer une expertise générale du Masque de Bête et une progression sociale la plus homogène possible. Si les armes suffisent à faire un bon guerrier, elles sont insuffisantes pour en faire un bon commandant.

Les Sans-Masques

"Etre rejeté au rang maudit des Sans-Masques ! Rejoindre les bas-fonds de Londra et se trouver ravalé à la condition méprisable de ses habitants! La disgrâce absolue !"

Michaël Moorcock - Le Secret des Runes

Cette caste sociale regroupe deux catégories d'individus. La première, celle des Déchus, est constituée des individus qui ont été exclus de la société granbretonne pour des motifs variés. Il se peut qu'ils aient été incapables d'intégrer l'un des ordres masqués, ou qu'ils soient tombés en disgrâce pour des actions allant à l'encontre des souhaits de leur souverain, insubordination, activités antigranbretonnes ou incompétence. La seconde, seule à mériter véritablement le titre de Sans-Masques, est cette frange de population miséreuse qui s'est développée au fil des siècles dans les ruines de Londra, et qui n'a jamais eu sa chance dans le système social élitiste de Granbretanne. Toutefois, pour les citoyens de Londra, ces deux populations sont indifféremment nommées "Sans-Masques".

Mode de Vie

Les Sans-Masques vivent dans les ruines qui entourent la cité de Londra. Ils cultivent ou chassent leur nourriture dans les égouts et les taudis désertés, la disputant parfois aux rares bandes de Survivants encore présentes en Granbretanne. Ils vivent en communautés de 20-30 individus, menant des raids contre les autres clans de Sans-Masques pour s'approvisionner. Les relations entre les différents groupes de Sans-Masques sont, au mieux, tendues. Les femmes sont peu communes et, à l'instar des armes et du métal, font partie des biens les plus prisés. Les naissances restent toutefois courantes, entretenant une certaine croissance dans les rangs des Sans-Masques. Les Passions Directrices suivantes sont habituelles : Peur (Granbretons) 2D6+6, Haine (Déchus) 3D6, Loyauté (Groupe) 3D6.

Les Déchus ne vivent guère différemment des Sans-Masques. Leur quotidien est également fait de raids et de travaux d'élevage et de culture, mais ils ont adopté dans les ruines une société parallèle à celle de Londra ; leur hiérarchie singe celle des ordres dont ils sont déchus, et ils se groupent habituellement par masques, affinités et origines. Les Déchus conservent générale-

ment l'habitude de se couvrir le visage avec des masques hétéroclites composés de tissu, de cuir, de métal ou même d'ordures ou de peau humaine. Les Déchus ne se reproduisent que pour assouvir leurs instincts sexuels ; ils se désintéressent totalement du sort de leur éventuelle progéniture, celle-ci étant née sans masque et en-dehors des souterrains de la Sororité. Les Déchus refusent les responsabilités familiales, préfèrent se comporter comme des pillards et se contentent de satisfaire leurs plaisirs et de survivre. Les Passions Directrices suivantes sont courantes : Haine (Sans-Masques) 2D6+6, Loyauté (Groupe) 2D6.

Les ruines de Londra sont dangereuses à habiter ; outre les luttes incessantes que se livrent les différents clans de Sans-Masques, ils ont à cohabiter avec les Bruxx qui surgissent inopinément dans leurs havres, avec les Survivants du Tragique Millénaire, extrêmement vindicatifs bien que très peu nombreux, et avec de nombreuses créatures surgies des ténèbres et des ordures, qui n'ont jamais été répertoriées par qui que ce soit.

Perspectives

Un Sans-Masque n'a aucun espoir d'avenir dans la société granbretonne. Une minorité a donc fui les ruines de Londra pour coloniser les régions incultes de Granbretanne, mais la plupart hantent les environs de la capitale espérant retrouver la faveur de leur monarque immortel. Si de rares Sans-Masques osent assassiner puis usurper l'identité de porteurs de masque pour prendre leur place dans l'ordre, d'autres se révèlent des serviteurs loyaux et zélés lorsqu'ils sont contactés par les Seigneurs Ténébreux en vue de missions souvent difficiles ou suicidaires. En cas de succès, leur châtiment est suspendu et ils réintègrent la société granbretonne au bas de l'échelle.

Relations avec les autres Granbretons

Les Déchus sont persuadés de leur supériorité sur les Sans-Masques, dont ils ont fait leurs proies privilégiées. Ils les attaquent régulièrement, dans l'espoir de leur enlever leurs femmes et leurs filles, dont ils manquent cruellement, et voler des produits alimentaires, les Déchus faisant d'exécrables éleveurs et fermiers.

Les masques de Chat sont les seuls Granbretons à entretenir de rares contacts avec les Sans-Masques, dans la mesure où ils patrouillent leurs bidonvilles pour y dispenser l'autorité du Bon Prince Huon. En général, les Sans-Masques les fuient car des Masques de Bête descendent fréquemment dans les ruines pour se livrer à un safari à leurs dépends. Les Déchus sont moins timorés, mais tempèrent leur hostilité, car ces patrouilles de Chats sont compétentes, parfaitement armées et toujours en nombre suffisant pour être dissuasives. D'ordinaire, les Déchus les regardent passer avec envie ou jalousie, leur demandent des nouvelles fraîches du monde, essaient de troquer avec eux. La plupart du temps, les Déchus espèrent que les masques de Chat escortent un Seigneur Ténébreux venu recruter de la main d'œuvre, ce qui serait leur chance de réhabilitation dans la prestigieuse société granbretonne…

Progression

Un Sans-Masque n'a aucune chance de progresser dans le modèle social granbreton. Un Déchu peut éventuellement être réhabilité et intégrer un régiment disciplinaire s'il accepte l'une des missions qui sont parfois proposées par les Seigneurs Ténébreux. En effet, ceux-ci ne se privent pas de cette abondante main d'œuvre volontaire prête à servir de chair à canon ou à accomplir des missions suicidaires

L'une des raisons pour lesquelles les véritables Sans-Masques fuient les Chats, c'est que ceux-ci volent leurs enfants en bas-âge pour les confier à la Sororité. Aplus fort de la conquête et au cours de l'occupation, où les ressources humaines granbretonnes étaient au plus bas, cette pratique s'est même accentuée, jusqu'à devenir une véritable razzia.

La progression au sein des communautés des Sans-Masques ne répond à aucune règle écrite ; souvent, c'est le plus fort, le plus violent ou le mieux armé qui prend le pouvoir du clan. C'est tout.

Hiérarchie Sociale

Tout Granbreton

Européen*

Esclave de Race — Déchu

Esclave Européen — Sans-Masque

** Il s'agit du citoyen qui habite l'un des protectorats militaires établis en Europe par la Granbretanne à l'heure du Ténébreux Empire. A titre égal, un citoyen granbreton a toujours préséance sur ces barbares continentaux. Par contre, rien ne permet à un Granbreton de faire prévaloir une quelconque supériorité sociale sur un citoyen d'une nation alliée ou indépendante du Ténébreux Empire.*

Les Esclaves

Avant la conquête de l'Europe, Londra entretient de très nombreuses lignées d'esclaves, qui descendent souvent d'anciennes tribus qui refusèrent l'autorité de Huon lors de son avènement et furent brisées, ou de Scandins capturés à l'époque de la mort de l'Empereur des Glaces. Les deux lignées se sont mêlées pour produire une espèce métisse qui sert encore les citoyens de Londra. C'est la race des esclaves.

Au cours de l'expansion de l'Empire de Granbretanne, de très nombreux Européens ont fini par rejoindre les rangs des esclaves granbretons. Cependant, les deux catégories d'esclaves sont distinctes et bénéficient de traitements différents. Les esclaves de race ont plus de valeur que les esclaves européens et exercent même une forme d'autorité sur eux.

Mode de Vie

En Granbretanne, les esclaves sont considérés comme des biens d'utilité courante, pis que les animaux domestiques. On distingue les esclaves ouvriers, les esclaves des ordres, et les esclaves personnels. Tous portent des marques distinctives les identifiant comme appartenant à tel ordre ou telle personnalité. Ces marques sont parfois cruelles ou dégradantes. Par exemple, le baron Meliadus de Kroiden ne s'entoure que d'esclaves féminins entièrement nues, leur corps teint en bleu et un colorant rouge maculant leurs lèvres, seins et sexe. Mygel Holst, quand à lui, a fait appel aux Pélicans pour s'entourer de Scandins gémissants aux chairs à vif et totalement dépecés.

Les esclaves ouvriers mènent les vies les plus difficiles et éphémères qui soient en Granbretanne. Les pires labeurs leur échoient, vieillesse et usure les emportant prématurément. A la fin de leur "service", dès qu'ils ne sont plus bons à rien, ils subissent les sombres expériences des déments sorciers impériaux. Ils sont parfois sacrifiés lors des somptueuses cérémonies de l'ordre du Dieu ou exécutés par les Crânes sur les quais de la Thames. Ce sont presque toujours des Européens.

Les esclaves des ordres appartiennent aux ordres qui les ont capturés, achetés ou élevés. Ils ont une valeur intrinsèque dépendant de leurs savoir-faire et compétences. Tout membre de l'ordre propriétaire peut faire appel à leurs services, à moins que ceux-ci n'aient déjà été requis par un égal ou un supérieur hiérarchique. Si ces esclaves sont blessés ou tués, leur utilisateur doit dédommager son ordre en conséquence. Pour ce faire, il peut céder ses esclaves personnels, en payer ou en rendre des services compensatoires. Il peut s'agir indifféremment d'Européens ou d'esclaves de race.

En Granbretanne, et même avant l'expansion militaire, l'ascension sociale s'accompagne toujours par le détachement permanent d'esclaves de l'ordre auprès du Granbreton bénéficiant de l'avancement. Les esclaves personnels ont toujours des compétences très spécialisées et sont choisis par leur nouveau maître selon des critères très subjectifs. Dans les rangs inférieurs de la hiérarchie granbretonne, les esclaves personnels sont la plupart du temps de simples objets sexuels. Toutefois, les Seigneurs Ténébreux, au sommet de la pyramide sociale, ont des plaisirs et des raffinements plus sophistiqués, difficiles à recenser. Le propriétaire légitime d'un esclave personnel peut en disposer à sa guise. Lorsqu'il s'en est lassé, il est libre de le tuer, de l'affranchir, de le vendre, ou de le restituer à l'ordre donateur.

Il arrive parfois que des Masques de Bête économisent sur leurs butins et soldes de quoi s'offrir les services d'un esclave personnel qu'un tiers accepterait de céder. Les esclaves personnels sont presque toujours des esclaves de race, bien que de très nombreux esclaves européens, aux compétences particulières reconnues, soient devenus les serviteurs personnels de Masques de Bête ou même de Seigneurs Ténébreux.

Les Passions Directrices suivantes sont communes aux esclaves : Peur (Granbretons) à 15 pour les Européens et 2D6+6 pour ceux de race.

Relations avec les autres Granbretons

Les esclaves doivent toujours marquer une extrême déférence envers les Granbretons, que ce soit en baissant la tête, en ne les regardant jamais dans les yeux, en se jetant à plat ventre sur leur passage, en ne leur parlant que pour leur répondre, etc. En retour, les esclaves de race sont le plus souvent assez bien traités, car considérés comme des biens de valeur.

Il existe une hiérarchie tacite entre les esclaves, découlant des fonctions qu'ils peuvent tenir. Ainsi, un esclave personnel peut exercer une certaine forme d'autorité sur un esclave d'un ordre, lui même supérieur à un esclave ouvrier. De même, les esclaves européens sont le plus souvent confiés à la responsabilité d'esclaves de race, impliquant une nuance supplémentaire complexe dans la hiérarchie des esclaves de Londra.

Progression

Les esclaves n'ont aucune chance d'intégrer un jour la citoyenneté granbretonne. Toutefois, leurs enfants, s'ils sont nés d'un père ou d'une mère granbretonne, seront élevés dans les souterrains de la Sororité pour y devenir d'authentiques Granbretons. C'est la primauté du sang.

La qualité d'un esclave peut être changée d'ouvrier à personnel ou d'esclave de l'ordre à ouvrier. Cela dépend des besoins des Seigneurs Ténébreux, mais peut également faire suite à la découverte chez l'esclave d'aptitudes ou de talents particuliers, ou constituer une punition, selon les cas.

Les Masques de Bête

On les appelle aussi les Citoyens de Londra, les Masques de Bête, les Animaux ou encore les Porteurs de Masque. Ils forment la plus vaste classe sociale du royaume de Granbretanne. Sous le Ténébreux Empire, l'étiquette leur accorde la supériorité sur presque n'importe quel autre citoyen commun des protectorats granbretons. Ils reçoivent une part des pillages ou des bénéfices réalisés par leur ordre, et peuvent louer auprès de celui-ci (en espèces ou en services) l'assistance d'esclaves.

Mode de Vie

Les Masques de Bête vivent dans les immenses Temples-Casernes ou dans les dortoirs communs mis à disposition par les ordres à proximité du Temple. Ils sont généralement libres de se marier mais les époux doivent demander une autorisation à leur hiérarchie respective. La notion de liberté individuelle est très relative, car le Masque de Bête a un grand nombre de contraintes et d'obligations en regard des avantages procurés par sa citoyenneté. Il doit vouer sa vie entière à son ordre, et est découragé d'entretenir des liens privés en-dehors de son escadron, voire de sa meute.

La journée des Masques de Bête commence invariablement par une visite au Temple-Caserne de leur ordre. C'est là que se déroulent toutes les heures des cérémonies mystiques renforçant l'unité et le sentiment de supériorité morale de l'ordre. La journée se poursuit dans l'une des officines attenantes où le Masque

de Bête prend ses ordres et ses affectations auprès de ses supérieurs. Les tâches quotidiennes, outre les études et les entraînements poussés, sont directement en rapport avec les spécialités de l'Ordre, et tendent à maintenir le Masque de Bête combatif et de mauvaise humeur. La mauvaise qualité de la nourriture et les couches spartiates de leurs habitations y contribuent également.

Toutefois, la grouillante Londra leur offre en compensation les formes de débauche, de plaisirs et de dépravations les plus sophistiquées que les Masques de Bête puissent espérer. Les tavernes, fumoirs et drogueries sont nombreux à accueillir les Masques de Bête qui s'abîment dans des rêveries artificielles ou éthyliques, pour des sommes modiques, voire symboliques lorsque ces établissements appartiennent à l'ordre du client. Il existe même des boutiques où, grâce à des machines complexes, il est possible de choisir les rêves de la nuit. Les ordres du Vison et du Dieu égaient également le quotidien des Masques de Bête des façons les plus invraisemblables qui soient, que ce soit dans les cabarets, les bordels, les autels sacrificatoires ou les amphithéâtres. Enfin, il n'est pas rare de voir des Masques de Bête en maraude descendre durant leur temps libre dans les ruines de Londra pour organiser des safaris ou des chasses à l'homme aux dépends des Sans-Masques qui y survivent.

Relations avec les autres Masques de Bête

Il est souvent question de rivalité dans les querelles des Masques de Bête, et c'est la conséquence logique d'une société basée sur la méritocratie. La progression sociale est l'exclusivité des individus les plus méritants et elle se fait parfois au détriment de frères masqués concurrents (voir la nouvelle intitulée "Un jour de la vie d'Oshol Nariva", pp.16-18 de L'Ile Brisée pour une parfaite illustration). Coups bas, diffamations et absence flagrante de coopération pourrissent régulièrement les relations entre des membres d'un même ordre. Pourtant, c'est entre Masques de Bête d'ordres différents que les rivalités sont les plus exacerbés, surtout lorsque les spécialités se recoupent. Il s'agit du tribut à payer pour la spécialisation à outrance à laquelle se livrent les ordres, et il est évident que les réputation et qualité de chacun (voir Format de Description des Ordres, p.34) influent considérablement sur le comportement des Masques de Bête.

Les Masques de Bête doivent une obéissance parfaite et totale à leurs supérieurs. Si c'est un sous-officier qui attribue aux "fortes têtes" des corvées et des punitions, seul le Capitaine décide du passage en cour martiale. Souvent, l'émulation produite par une société extrêmement spécialisée et une progression méritocratique conduisant les Masques de Bête à une discipline extraordinaire et à des comportements exemplaires dans le travail.

Progression

Reposant essentiellement sur la méritocratie et la valeur personnelle, le système de progression dans un ordre peut aisément être traduit en chiffres dans le cadre du jeu. Toutefois, il est plus difficile de quantifier l'asociabilité ou l'incompétence au commandement qui font que nombre de Masques de Bête ne progressent pas beaucoup, malgré des scores de compétences plus que suffisants. Pour monter en grade, le Masque de Bête doit réussir un jet sous cinq fois la caractéristique suggérée pour l'acceptation dans un ordre (voir p.9). Il ne peut tenter ce jet qu'une fois par an.



Les trois rangs suivants forment les échelons de base de tout ordre, quelle que soit sa spécialité. A l'exception du bleu qui doit une forme d'obéissance raisonnable à ses aînés, il n'y a, entre eux, aucune connotation de supériorité hiérarchique.

(1) Le Bleu : il porte généralement le nom du petit de l'animal totem, par exemple louveteau dans l'ordre du Loup et marcassin dans l'ordre du Sanglier. C'est le Masque de Bête fraîchement sorti des souterrains de la Sororité et qui n'a pas achevé sa formation. Il porte parmi ses insignes militaires un ruban bleu pour indiquer son inexpérience. Toutefois, celle-ci n'est pas considérée comme péjorative ou insultante, du moins pas avant que le bleu n'ait fait la preuve de son incompétence. On rencontre rarement un bleu en-dehors de Londra ou de Granbretanne.

(2) Le Masque de Bête : on l'appelle parfois Animal, et il ne porte pas de ruban. L'animal représente le membre moyen d'un ordre. Il peut être simple soldat dans un ordre militaire, et scribe, laborantin ou bureaucrate dans les ordres non combattants. Il doit une obéissance totale à sa hiérarchie et en particulier à son supérieur direct, généralement un sous-officier.

(3) Le Masque Pourvoyeur : il porte un ruban brun parmi ses insignes. Cette fonction, un peu à part dans la hiérarchie granbretonne, est réservée aux Masques qui démontrent davantage de talent dans la gestion et l'administration que dans les spécialités de leur ordre. C'est également un placard vers lequel on dirige les inaptes que l'on ne peut dégrader, ou les retraités incapables de prendre le Masque Instructeur. Le Masque Pourvoyeur est en charge de la gestion du matériel et des fournitures diverses dont son escadron a besoin. Il est en contact permanent avec des ordres comme ceux de l'Oie, du Blaireau, du Troll, du Cyclope, du Vison, de l'Anguille et du Chameau.

Les rangs suivants indiquent des échelons supérieurs dans la hiérarchie granbretonne. A noter que certains ordres ne sont pas suffisamment importants ou nombreux pour se permettre une telle multiplicité de grades !

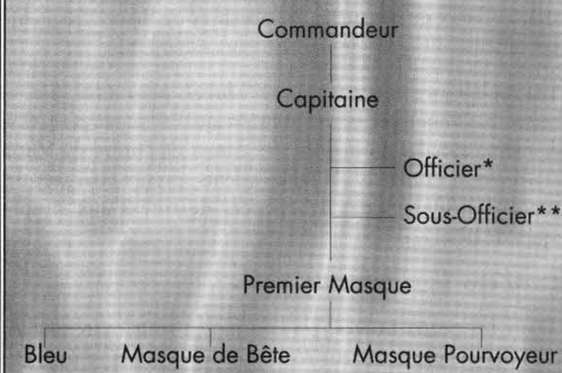
(1) Le Vétéran : c'est la première des distinctions qu'on appelle également Premier Masque. Il porte un ruban vert parmi ses insignes. C'est un vétéran sorti des rangs et remarqué pour quelque haut fait ou son comportement en totale adéquation avec la philosophie de son ordre. Il est le bras droit du chef de meute (sous-officier) et peut être amené à le remplacer en cas d'urgence. Il a déjà participé à au moins une véritable bataille ou mené à bien un projet ou une mission précise. Il possède un score minimal de 60 % dans toutes les compétences favorites de son ordre, armes comprises. Il peut y avoir plus d'un vétéran dans une meute, mais seul le plus ancien et plus compétent porte le ruban vert et le titre de Premier Masque.

(2) Le Sous-Officier : selon les fonctions de son ordre, il peut être appelé Chef de Meute, Technicien, Infirmier, etc. Il porte un ruban orange parmi ses insignes et distribue les ordres de son officier sur le terrain. Il a participé à plusieurs grandes batailles ou projets d'importance, et possède un score minimal de 70 % dans les compétences de son ordre, armes incluses. Il est nommé par le capitaine et dirige une meute, l'unité élémentaire de l'appareil militaire granbreton.

(3) L'Officier : selon les fonctions de son ordre, il peut être appelé Premier Chef de Meute, Premier Technicien, etc. Il porte un ruban rouge parmi ses insignes. Il s'agit d'un grade de commandement que l'on ne peut atteindre que par le mérite. Ce titre confère le commandement d'un escadron et des différentes meutes qui y sont rattachées. En période de conflit, un capitaine peut nommer directement un Animal ou un sous-officier méritant à ce poste. On ne peut pas postuler à ce poste. Il s'agit d'une récompense obtenue par le mérite et accordée par le Capitaine.

(4) Le Capitaine ou Sous-Commandeur : on l'appelle également Ingénieur, Docteur, etc. Ce sont les ornements de son armure, de son masque, de ses armes, et sa courte cape de commandement qui le distinguent de ses hommes de terrain. Généralement, c'est un officier ou un sous-officier aguerri ayant fait ses preuves (parfois même un Premier Masque). Il possède un score minimal de 80 % dans toutes les compétences favorites de son ordre, armes comprises. De plus, il doit réussir un jet identique à celui de l'admission dans l'ordre. En cas d'échec, il n'y a pas de sanction, mais le postulant devra attendre une année entière avant de retenter sa chance. Les capitaines sont choisis une fois l'an par une assemblée regroupant les capitaines du même bataillon, département ou service, selon la fonction de l'ordre.

Hiérarchie Opérationelle



* Grade uniquement disponible dans les ordres ayant une taille moyenne ou plus.

** Grade uniquement disponible dans les ordres ayant une taille modérée ou plus.

Les Capitaines ou Sous-Commandeurs

Ils disposent de nombreux titres taillés à la mesure de leur ordre. Les guerriers s'appellent des Capitaines ou des Sous-Commandeurs, les scientifiques des Ingénieurs, les médecins des Docteurs, les artisans des Maîtres Artisans et plus généralement, des Maîtres. Les capitaines occupent l'un des postes essentiels des ordres. De par leur proximité avec les "masses granbretonnes", ils

sont aptes à communiquer fanatisme, enthousiasme et dévotion envers les supérieurs de l'ordre. Souvent, ils doivent entretenir l'idée de la semi divinité de leur Grand Maître qui incarne l'Esprit de l'Ordre, et essayer eux-mêmes d'égaler en éclat et en incarnation cet Esprit. Un capitaine est souvent sélectionné pour ses aptitudes à la pédagogie et à la psychologie en plus de son excellence dans les spécialités de l'ordre ou son sens du commandement. Il a souvent des scores d'INT, de POU et d'APP supérieurs à la moyenne.

Toutefois, la vision d'un capitaine est à faible échelle. On ne lui demande pas d'être un stratège pour un guerrier, ou un génie pour un scientifique. Il doit faire en sorte que son régiment atteigne ses objectifs, afin que le plan général dessiné par ses supérieurs (et dont il n'a souvent qu'une vague idée) aboutisse rapidement.

Par conséquent, un régiment doit "coller" aux autres lors d'une bataille, les appuyer, les couvrir et les soutenir, tandis qu'une équipe scientifique doit tenir les délais et obtenir les résultats attendus, même modestes, qui permettront d'autres de faire aboutir un projet plus ambitieux.

Mode de vie

Il n'est pas très différent de celui de ses subalternes. Le capitaine dispose toutefois d'un ou deux esclaves personnels, ce nombre pouvant croître avec la reconnaissance de sa hiérarchie. Il obtient plus facilement l'autorisation de se marier, et parfois même un appartement de fonction. Traditionnellement, à Londra, les lieux de débauche, de plaisir et de luxure fréquentés par ces officiers diffèrent de ceux de leurs subalternes.

Les capitaines ont leurs propres "clubs", pour ainsi dire, où les boissons, drogues et tabacs sont de qualité supérieure. Il en est de même avec les prestations des dames de l'ordre du Vison, plus raffinées et dotées de véritables talents sociaux et artistiques, les plaçant au-dessus des prostituées destinées aux simples Masques de Bête.

Relations avec les membres de l'Ordre

Dans les petits ordres, les capitaines sont extrêmement proches des membres de leur régiment, les officiers et sous-officiers étant rares et ne servant qu'à relayer les ordres ou à prendre le commandement en cas de décès du supérieur. Le capitaine d'un petit ordre connaît parfaitement les membres de son régiment et sait optimiser les compétences de chacun. Dans les plus grands ordres, ce sont les officiers et plus particulièrement les sous-officiers qui sont le plus à même d'exploiter au mieux les compétences de chacun, les capitaines étant plus distants et ayant tout au plus une bonne connaissance de leurs seconds, et une connaissance médiocre des vétérans des différentes meutes.

Dans les deux cas, les capitaines s'efforcent d'incarner les vertus et l'Esprit de l'Ordre. Les capitaines d'un régiment sont parfois appelés à participer au jugement en cour martiale d'un subalterne ou d'un pair. Les jugements qu'ils rendent consistent en différents châtiments corporels, en renvoi dans des régiments disciplinaires, en exécution et, en tout dernier lieu, en bannissement (parmi les Sans-Masques, bien sûr).

Progression

Les Commandeurs sont choisis par un Connétable parmi les meilleurs capitaines de sa légion. Le postulant s'est généralement couvert de gloire. Ses compétences spécifiques, armes comprises, doivent toutes être supérieures à 90 %.

Il doit réussir, comme précédemment, un jet de dés identique à celui de l'admission dans l'ordre. En cas d'échec, sa candidature ne sera réexaminée que cinq ans plus tard.

Structure de Commandement des Ordres Militaires

Grade	Unité
Premier Chevetain	Armées impériales
Grand Connétable	Ordre
Connétable ou Haut Commandeur	Légion
Commandeur Jeune Commandeur	Bataillon
	Bataillon de représentation
Capitaine	Régiment
Officier	Escadron
Sous-Officier	Meute

Chacun des corps cités se décompose en un certain nombre de corps d'importance immédiatement inférieure. Par exemple, un ordre de taille moyenne peut comprendre jusqu'à huit légions, chacune se décomposant en huit bataillons de huit régiments, qui eux-mêmes se divisent en six escadrons de quatre meutes. Considérant qu'une meute moyenne comprend 12 animaux, l'effectif total de cet ordre de taille moyenne est évalué à environ de 150 000 Masques de Bête.

Des chiffres qui, même s'ils ne sont que moyens, donnent le vertige lorsque l'on considère que chacun est un soldat parfaitement entraîné et équipé et qu'il existe, en écartant les ordres à vocation maritime ou aérienne, un peu plus d'une trentaine d'ordres combattants en Granbretanne !

Les Commandeurs

A moins d'un anoblissement consécutif à un service estimé ou un haut fait, martial ou social, il s'agit de la plus haute position sociale qu'un Granbreton puisse atteindre, la plupart du temps en fin de carrière, en partant du plus bas de l'échelle sociale. Par contre, il s'agit du statut de départ des jeunes nobles granbretons, appelés jeunes commandeurs.

Les Commandeurs ont la responsabilité d'un bataillon, un département ou un service entier. Ils agissent souvent en qualité de secrétaires des connétables lors des grandes réunions stratégiques. Ils gagnent au cours de ces réunions d'état major une vision globale des stratégies déployées au cours des campagnes. Ils n'y disposent d'aucune voix, pas même consultative, à moins qu'ils ne soient d'habiles diplomates, d'arrogants arrivistes ou des tacticiens réputés qui ont une chance d'être écoutés ou sollicités.

Les Commandeurs sont les Seigneurs Ténébreux de moindre rang social, mais c'est à partir de ce grade qu'il devient possible de revendiquer ce titre aussi prestigieux qu'honorifique.

A chaque fois que possible, les Commandeurs se rendent à la Cour Impériale de Londra, non seulement pour goûter à ses plaisirs, mais aussi et surtout pour exercer leur habileté diplomatique dans des écheveaux complexes de corruption et d'intrigues, visant l'accession à un grade supérieur, pour eux ou l'un de leurs alliés secrets.

Jeune Commandeur

Il s'agit d'un noble apprenant un métier approprié à l'ordre (profession : noble mineur). Il accède de naissance à ce titre, mais n'exerce pas aucun commandement réel tant que sa formation n'est pas achevée. En général, il assiste un connétable, ses responsabilités dépendant de la confiance et de la compétence qu'il inspire. Il dispose des mêmes avantages matériels que les autres commandeurs (voir Mode de Vie). Le jeune commandeur se voit habituellement confier la supervision d'un bataillon de représentation. Celui-ci possède une fanfare, des uniformes impeccables et magnifiques. Il représente l'honneur de l'ordre lors des défilés militaires ou des grandes manifestations granbretonnes.

N'ayant pas été élevé dans les souterrains de la Sororité, le jeune commandeur se montre pédant et méprisant avec tous les Masques de moindre qualité. Il envie et hait les roturiers qui le surpassent en grade. C'est rare, mais de "vulgaires" Masques de Bête se sont parfois élevés jusqu'à la qualité de Connétable, voire de Grand Maître d'un ordre. Généralement, le jeune commandeur présente dans ses fonctions une cruauté, une ambition et une impatience sans bornes.

La plupart sont tyranniques et imprévisibles. Leur défaut le plus courant est d'abandonner le sort de leur bataillon à la supervision de leurs capitaines pendant qu'eux-mêmes jouissent des plaisirs de la vie à Londra ou dans un quelconque palais. Les jeunes commandeurs sont excessivement nombreux à la Cour Impériale de Londra, chacun étant impliqué dans plus d'intrigues qu'il n'est habituellement capable d'assumer, faute de réelle pratique.

Lorsque son niveau d'expérience est satisfaisant, le jeune commandeur acquiert enfin les véritables responsabilités et fonctions du commandeur. Il prend la direction d'un grand bataillon et son poste cesse d'être la sinécure de sa jeunesse.

Haut Commandeur

Le grade de Haut Commandeur récompense un commandeur particulièrement efficace, ou le dote de pouvoirs spéciaux et de crédits conséquents, en relation avec une mission précise. C'est un titre particulièrement respecté dans la hiérarchie granbretonne, car il témoigne de compétences et d'une expérience exceptionnelles. Dans certaines circonstances, on a vu des hauts commandeurs rivaliser en pouvoir et en influence avec certains connétables...

Un haut commandeur dirige plusieurs bataillons voire une légion entière. Il peut également gouverner ou "pacifier" une province conquise, administrer une place forte ou suppléer à un connétable mort récemment ou incapable de tenir sa charge, pour une raison ou une autre. Outre les avantages décris ci-dessous, un haut commandeur dispose d'une importante garde personnelle choisie parmi les meilleurs éléments de sa légion.

Mode de vie

Généralement, les commandeurs vivent dans des maisons individuelles cédées par leur ordre. Les plus célèbres ou les plus en vue d'entre eux sortent de l'anonymat pour s'immerger dans l'aristocratie hypocrite de Londra, participant aux bals, fêtes et sauteries de la noblesse. Certains commandeurs s'endettent pour plusieurs années auprès de leur ordre afin d'organiser à leur tour l'une de ces soirées mondaines et uniques. Ce sont ceux qui briguent ou peinent à entretenir le titre de Seigneur Ténébreux.

Le commandeur reçoit une dizaine d'esclaves personnels et bénéficie d'une garde privée de la taille d'une unité. Son niveau de vie est équivalent à celui de la plupart des nobles européens.

Progression

Au-delà du grade de commandeur, progresser nécessite avant tout d'être le descendant d'une noble famille. Ensuite, seuls ceux qui disposent du "petit plus" en matière de diplomatie, intrigue et politique accèdent un jour à la chaire supérieure de connétable. C'est le Grand Maître de l'ordre, assisté de ses connétables, qui choisit parmi les commandeurs de son ordre les futurs Seigneurs Ténébreux.

Les Seigneurs Ténébreux

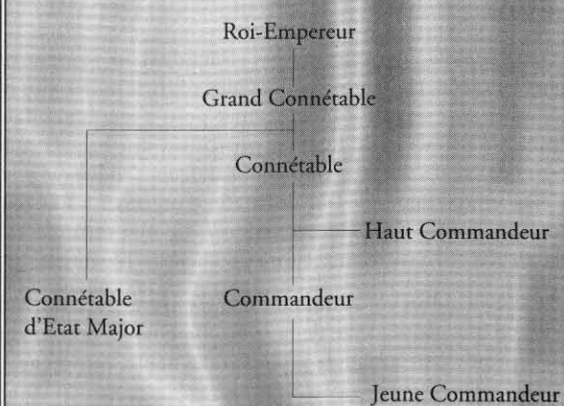
Ils sont l'esprit, l'âme et la force vive de la Granbretanne. Il n'y a pas d'incarnation plus parfaite des Esprits de leurs ordres. Leurs richesses, leurs caprices et leurs humeurs modèlent la vie quotidienne de la Granbretanne. Ils sont les instigateurs de toutes les modes, les champions de leur immortel souverain, et les plus ardents défenseurs de la thèse de la supériorité granbretonne. Même si la comparaison est osée, il n'est pas insensé de les considérer comme des sortes de héros ou de demi-dieux mythologiques. Ils excellent dans les compétences de leur ordre, et

déploient un magnétisme incomparable. Il est probable que la plupart soit le fruit des évolutions et des expériences du Projet Adam (voir l'Ordre du Pélican), bien que celui-ci ait "été officiellement arrêté et désapprouvé" par Huon.

La finesse politique et diplomatique des Seigneurs Ténébreux est sans pareille. En leur temps, ils désertent massivement la cour de leur souverain pour aller séduire les cours européennes, puis les soumettre par la force et les conquérir. A chacun de leurs retours, ils doivent neutraliser les intrigues politiques qui déséquilibrent leur position dominante.

Le dramaturge Elvereza Tozer a su les flatter et les résumer en affirmant, lors de l'un de ses vers, que leur langue était aussi mortelle que leur dague. Il eut à leur égard d'autres propos, moins élogieux, voire insultants, qui lui valurent, entre autres, d'être déclaré personna non gratae en Granbretanne.

Hiérarchie Stratégique et Administrative



Les Connétables

Toute personne obtenant la charge de connétable est immédiatement anoblie s'il en est besoin. A ce sujet, la hiérarchie nobiliaire imposée par le règne scandin n'est pas strictement respectée. Ainsi voit-on Meliadus de Kroiden, "simple" baron de Granbretanne, rivaliser ou surpasser en influence Shenegar Trott, un comte, ou Mygel Holst, un archiduc. Il reçoit un des nombreux palais somptueux de Londra. Une foule d'esclaves le sert, et sa garde personnelle est forte d'un bataillon. Il lui revient encore de se tailler un fief quelque part en Europe, mais son train de vie diffère de celui de la haute noblesse européenne. Les connétables et leurs compagnes constituent le noyau dur de la cour de Londra. De fait, leur esprit est particulièrement rompu aux intrigues hypocrites et aux mondanités les plus sournoises. Ce sont les Seigneurs Ténébreux de Granbretanne, et il est difficile de trouver plus puissants ou plus respectés que ces derniers dans l'Europe entière.

Les Connétables d'Etat Major

Ce titre est avant tout honorifique. Il récompense un connétable (plus rarement un commandeur ou un haut commandeur) ayant longtemps servi la Vision de son monarque éternel, et désormais désireux de se retirer de la vie politique ou militaire.

Dans les faits il s'agit d'une voie de garage souvent utilisée pour éloigner un rival ou écarter un connétable devenu trop ambitieux, trop indécis et frileux au cours des campagnes, ou sénile...

S'ils n'exercent plus de commandement sur des armées, on se souvient parfois de leur talent stratégique et de leurs conseils avisés, et on les sollicite comme secrétaires ou experts. Ils jouissent d'une confortable retraite dans leur palais personnel ou hantent la cour impériale, se remémorant avec tristesse les jours de leur gloire.

Les Grands Connétables

Le Roi Huon choisit personnellement parmi les connétables celui qui sera le Grand Maître (ou Grand Connétable) de l'ordre. L'élu entre immédiatement dans la haute noblesse granbretonne, et gagne le droit de demander audience à son monarque. Sa garde personnelle se compose d'une légion entière. En tant qu'incarnation ultime de l'esprit de l'ordre, il a droit de vie et de mort sur tous ses subalternes. Son train de vie est équivalent à celui des souverains européens. Il a généralement l'attention du Roi-Empereur Huon. Souvent, cette charge est héréditaire, mais il ne s'agit pas d'une loi immuable.

L'Admission Dans Un Ordre

Elle est traitée en détail dans le chapitre Création d'un Aventurier Masqué. Il existe toutefois des cas particuliers présentés ici et pour lesquels la procédure d'admission est différente.

La Noblesse

Les enfants de noble extraction, qui sont élevés en-dehors de la Sororité, intègrent automatiquement l'ordre de leur père ou de leur mère, selon celui qui occupe la position la plus élevée dans leur hiérarchie respective. Ils sont directement élevés dans l'ordre, et ce, depuis leur plus jeune âge, afin d'assimiler et d'incarner au plus tôt l'essence de l'Esprit de leur Ordre. Leurs précepteurs et enseignants sont les meilleurs de Granbretanne, et des professeurs de l'ordre du Dieu se chargent de les préparer aux responsabilités qui les attendent.

Les Etrangers

Les adultes étrangers à la Granbretanne ne sont jamais admis dans les ordres, pas plus que les enfants trop âgés. C'est dans les profondeurs de Londra que l'âme granbretonne est forgée par les mains habiles de la Sororité. Les jeunes enfants étant plus malléables, les Soeurs produisent des Granbretons correspondant à l'archétype défini par le roi Huon : d'un moral et d'une disci-

pline supérieurs, loyaux, et totalement consumés par l'esprit de leur maître immortel. Les adolescents étrangers ne sont jamais admis dans les souterrains de la Sororité. Moins perméables à ce "conditionnement impérial", ils font plus tard d'exécrables Granbretons. Pour les mêmes raisons, les étrangers adultes sont limités à l'admission dans les légions mercenaires de Granbretanne.

Cependant, la Granbretanne peut avoir besoin de s'attacher les services d'un étranger particulier, dont les compétences sont uniques ou inégalables. Parfois, c'est justement la pluralité de ses capacités qui séduit les Seigneurs Ténébreux. C'est ainsi que l'on voit le Français Huillam D'Averc intégrer l'ordre du Sanglier, en raison de ses talents d'architecte et d'ingénieur. Avant l'expansion granbretonne, un nombre appréciable d'étrangers est ainsi recruté, accédant à des charges plus ou moins brillantes pour compenser leur fidélité versatile. Au cours de la conquête et de l'occupation, les Seigneurs Ténébreux acceptent dans leurs rangs, en guise de récompense, des gens qui trahissent leur patrie au profit de la Granbretanne.

Les étrangers intronisés dans un ordre sont automatiquement acceptés. Aucun jet de dés n'est nécessaire. En effet, ce sont toujours les Seigneurs Ténébreux qui proposent à de tels individus de rejoindre leurs rangs. Les épreuves d'admission sont donc menées pour l'honneur, la Granbretanne ne désirant en aucun cas voir s'échapper les talents qu'ils ont si souvent patiemment courtisés.

Ordres de Granbretanne

Et comment les interpréter...

Après de nombreux siècles d'existence, la société élitiste des Granbretons a développé une riche personnalité, ainsi qu'une histoire longue en rivalités, haines, et intrigues, suggérant que les ordres modernes ne sont pas aussi monolithiques qu'ils le paraissent. En fait, un maître de jeu astucieux aura tôt fait de jouer sur leur diversité pour tisser des trames inventives et étoffer agréablement sa campagne personnelle. Pour ce faire, nous publions dans cette partie la description condensée d'une soixantaine d'ordres granbretons, la plupart mentionnés dans les romans de Michael Moorcock ou les publications majeures d'Oriflam.

Introduction : Les Esprits des Ordres

D'après un texte de Tristan Lhomme

Les ordres sont l'ossature même de la société granbretonne. Chacun de ces corps a une fonction précise et des spécificités de comportement. Ils forment des microsociétés dans lesquelles le Granbreton évolue de sa majorité à sa mort. A chaque ordre correspond un Esprit. C'est une idée immatérielle qui synthétise tous les traits de comportement souhaités chez les membres de l'ordre. En général, il est symbolisé par un animal. On ne peut devenir membre d'un ordre que si on est apte à éprouver l'illumination : la "possession" rituelle par l'Esprit. Cela se vérifie pendant les épreuves d'initiation. Pour un guerrier, l'illumination prendra la forme d'un accès de furie guerrière, pour un scientifique, ce sera un " trait de génie ", etc.. Elle est presque toujours favorisée par l'absorption d'un breuvage psychotonique.

Le Grand Maître de l'ordre est l'incarnation permanente de l'Esprit. Cela explique la dévotion fanatique des Granbretons pour leur Seigneur, et les atrocités dont ils se rendent coupables. La décadence viendra lorsque les Granbretons commenceront à être plus fidèles à leur Grand Connétable qu'à l'Empereur... et on verra les masques de Loup ravager leur propre capitale sans se poser de question.

La Supériorité Granbretonne

Il n'existe pas de notion de supériorité ou de différence raciale dans Hawkmoon NE. A l'exception des mutants qui font partie d'une branche avilie et pervertie de l'humanité, seule la supériorité ou infériorité culturelle peut être prise en considération, tant il est vrai que les civilisations de la Terre du Tragique Millénaire sont disparates, certaines primitives et barbares, d'autres sophistiquées et avancées.

Les Granbretons sont persuadés de leur supériorité sur le reste de l'humanité, mais cette fausse certitude est fondée sur la sur-spécialisation sociale qui est le propre de leur civilisation. En vertu de celle-ci, les ordres ne recrutent et ne forment que les individus qui ont un potentiel approprié à leur fonction. Il est donc vrai que les Masques de Bête tendent à avoir des caractéristiques supérieures à celles des Européens dans leurs domaines de spécialisation. Cette illusion de supériorité est d'ailleurs volontairement entretenue par la propagande de la Sororité et de l'ordre du Dieu.

Analyse d'un Fulgurant Succès Social

La suprématie granbretonne s'est établie à partir de deux composantes essentielles de l'éducation dispensée à Londra. La première, peut-être la plus importante, est prodiguée par la Sororité qui, dès le plus jeune âge des Granbretons, effectue une première évaluation afin de déceler les potentiels les plus intéressants, puis met en œuvre une éducation appropriée. Les compétences et les prédispositions naturelles sont donc rarement gâchées, tant les Soeurs démontrent une impressionnante maîtrise de la psychologie granbretonne. Cette éducation, qui dure une quinzaine d'années en moyenne, conduit à une société de Granbretons efficaces et loyaux à l'Empereur. La seconde est prodiguée par les ordres, puissant outil créé par l'ordre du Dieu pour façonner les instruments parfaits de l'hégémonie granbretonne. Ici, les potentiels dévoilés par la Sororité sont exploités à leur maximum, tandis que les membres d'un ordre sont certains de recevoir la meilleure formation disponible dans la spécialité, secondée par un entraînement de qualité. Grâce aux efforts conjugués de la Sororité et de l'ordre du Dieu, véritables pierres

angulaires de la société granbretonne, Huon dispose du peuple le plus fidèle, discipliné et fanatique qui soit en Europe. Il est cependant vrai que ce résultat exceptionnel a été obtenu en flattant de façon aberrante l'ego des Masques de Bête, endoctrinés jusqu'à croire faire partie de la Race des Seigneurs.

Le Recyclage des Inaptes

Malgré une éducation sélective, un entraînement poussé et évolué, et une propagande aux rouages subtils et bien rodés, ce système éducatif engendre tout de même des individus anticonformistes, rebelles ou asociaux. Au travers de leurs lois strictes et sévères, les ordres éliminent chaque année plusieurs centaines de ces "mauvais" Granbretons, trop éloignés de l'idéal du citoyen modèle et utile, en les rejetant parmi les Sans Masques, ce qui correspond à une exclusion pure et simple de la société granbretonne. Mais même pour le tout-puissant Ténébreux Empire, dont les ressources humaines se révèlent de plus en plus insuffisantes au fur et à mesure de son expansion en Europe, le bannissement ou la mise à l'écart systématique des mauvais éléments est trop pénalisant. C'est pourquoi les régiments disciplinaires, sortes de structures de rééducation, existent depuis plusieurs siècles. Les anticonformistes y refont l'apprentissage, plus ou moins sévère, des fondements et des exigences de la citoyenneté de la nation la plus évoluée d'Europe...

Le principe des régiments disciplinaires est éprouvé, mêlant réinsertion et rééducation. En effet, le rejet de l'uniformité et de la standardisation de la société granbretonne suscite un grand nombre de vocations de révoltés. Pour résoudre ce problème, les régiments appellent à la mixité des ordres, aussi l'appartenance à un ordre devient-elle facteur de personnalisation plutôt que d'uniformisation. Quant à l'insubordination des individus, elle est vite cassée par la rudesse de la vie de ces Régiments, où les Masques de Bête n'ont d'autre choix que de se plier à l'autorité ou d'être brisés et rejetés parmi les Sans-Masques. Cette rééducation sociale présente un taux de réhabilitation de 30 à 40 % environ, mais il est important de souligner que deux Granbretons sur trois réinsérés par le biais d'un régiment disciplinaire intègrent dans les deux prochaines années l'élite de leur ordre...

Traditionnellement, les Masques de Bête issus de ces régiments ont des réputations de durs à cuire, et sont fréquemment parmi les plus fanatiques de leur ordre. Ils démontrent en outre l'extraordinaire maîtrise de la Granbretanne sur ses ressources humaines. Certes au prix de grands efforts, les éléments les plus asociaux peuvent être transformés en serviteurs les plus zélés et les plus efficaces qui soient.

Détermination des Caractéristiques

Chaque ordre propose des caractéristiques dans lesquelles ses Masques de Bête sont mieux entraînés ou particulièrement doués. Chacune d'elles est déterminée à l'aide de 2D6+6 plutôt que 3D6, comme c'est la norme pour les personnages non-joueurs. La moyenne est ainsi tirée vers le haut et la portée à 13 au lieu de 10-11 normalement. Les caractéristiques déterminées à l'aide de 2D6+6 au lieu de 3D6 sont précisées à la rubrique "Caractéristiques" de chaque ordre.

De plus, certains ordres proposent des modificateurs supplémentaires. Ainsi, "FOR +2, CON +2, TAI" signifie que le MJ lance, à la création du Masque de Bête, 2D6+8 pour la FOR et la CON, et 2D6+6 (sans modificateur supplémentaire) pour la TAI, au lieu des habituels 3D6 pour chacune.

Supériorité Martiale

Selon les ordres, les Masques de Bête bénéficient d'un bonus allant de +0 à +15% dans les compétences de combat (attaque, parade, esquive) lorsqu'ils combattent en meute homogène d'au moins 3 à 5 Masques, afin de simuler leur parfaite coordination, leur entraînement intensif et l'esprit unique qui se cache derrière les tactiques éprouvées de leur ordre.

Qualité	*Bonus*
Elite	+15 %
Exceptionnelle	+10 %
Convenable	+5 %
Quelconque et Médiocre	+0 %

Ces méthodes de combat codifiées nécessitent plusieurs années d'apprentissage et sont le fruit de plusieurs siècles d'expérience de la guerre. Elles reflètent également l'habitude de combattre avec des partenaires du même ordre, de se couvrir les uns les autres, et de mettre en œuvre des tactiques subtiles sans avoir à les exprimer de vive voix.

Un bref mouvement et une manœuvre apparemment anodine sont suffisants pour initier l'exécution d'un long enchaînement d'actions qui va acculer l'adversaire le plus vaillant à la défaite. Les Masques d'Araignée sont les meilleures artisanes de ces techniques.

Lorsqu'ils combattent en solitaire ou sont forcés de combattre aux côtés de Masques d'un ordre différent, les Granbretons ne bénéficient pas de ce bonus. Les romans de Michaël Moorcock mentionnent même une occasion où les forces du Ténébreux Empire en déroute combattirent dans le désordre le plus complet, des Masques de différents ordres aux côtés les uns des autres. Les formations de combat tendaient à se disloquer et à donner naissance à des gouffres béants dans les formations défensives. Les mésententes nées de ce mélange imprévu grevèrent sérieusement les capacités de combat des soldats qui coururent à la défaite.

Ce malheureux concours est rarissime dans les annales militaires de Granbretanne, mais il est susceptible de se reproduire à une échelle moindre à une phase ou une autre des conquêtes dans lesquelles pourraient être impliqués vos aventuriers. Dans ce cas, le bonus martial se transforme en malus d'un montant égal afin de refléter la confusion des Masques de Bête. C'est au MJ de juger l'opportunité réelle de tels modificateurs en fonction du contexte de la bataille, si pour une raison ou une autre, des légionnaires d'ordres différents se sont mélangés.

Excellence des Ordres

La spécialisation de la société granbretonne engendre évidemment des scores supérieurs dans les compétences qui contribuent à la réputation d'Excellence des Ordres. Ainsi, toutes les chances de base des talents listés dans les rubriques "Compétences" et "Armes" des ordres se voient améliorées de +20 % à la création du personnage granbreton. En contrepartie, des aventuriers granbretons ne bénéficient jamais des options détaillées p.70 des règles dans "Aventuriers Personnalisés". On considère que l'appartenance à un ordre est une personnalisation suffisante en soi et que l'amélioration des caractéristiques est une compensation supplémentaire suffisante.

L'Extravagance Granbretonne

"Il s'agissait indubitablement de guerriers de Granbretanne. Ils portaient des capes, de lourdes armures et des masques de métal qui leur cachaient tout le visage. Les hommes du Ténébreux Empire avaient l'esprit si torturé qu'ils ne se débarrassaient de leurs casques en aucune circonstance et que ces derniers devaient avoir avec leur esprit des liens très étroits."

Michaël Moorcock - Le Dieu Fou

Etant persuadés de leur supériorité sur le reste de l'humanité, il n'est pas étonnant que les Granbretons soient connus par les Européens pour quelques excentricités et particularismes assez fameux. Ces éléments ont longtemps accrédité l'idée que les Granbretons étaient des individus étranges, dotés d'une culture, de modes et d'habitudes pour le moins exotiques.

Les Habitudes Vestimentaires

Dès les souterrains de la Sororité, les Granbretons sont privés de leur individualité par les Sœurs qui les obligent à se couvrir le visage avec des masques de cuir. Il s'agit non seulement d'une mesure destinée à les habituer au port de leur futur et inconfortable masque de métal, mais aussi à les aider à dissimuler leur détresse. En effet, l'éducation de la Sororité est si sévère que plus d'un enfant s'effondrerait et serait rejeté s'il n'avait leur masque pour dernier rempart contre l'humiliation des Sœurs. En effet, celui-ci permet à chacun de cacher commodément ses traits déformés par la haine, la douleur ou les pleurs, lorsque l'éducation des Sœurs s'intensifie pour tirer le maximum des élèves.

Les Sœurs n'ont jamais été dupes des faiblesses de leurs élèves, mais grâce au port du masque, ceux-ci ont appris à endurer les corvées et les mortifications sans exprimer leur douleur ou leur humiliation. Là où un Européen se recroqueville de douleur ou rechigne à accomplir une tâche dégradante ou dangereuse, les Granbretons endurent stoïquement les épreuves, se raccrochant à leur orgueil et leur fierté d'être d'une race supérieure. De fait, leurs seuils de tolérance à la douleur et à l'humiliation bien plus élevés limitent les situations contre lesquelles ils se rebelleraient, et contribuent à leur réputation de loyauté absolue envers les ordres de leurs supérieurs.

Bien entendu, les Granbretons répugnent à retirer leurs masques. En être privés les rend nerveux et instables, et comme ils n'ont pas l'habitude de dissimuler leurs sentiments, ils doivent se faire violence pour ne pas trahir leur haine, leur colère ou leur mépris si ces sentiments les possèdent. Le cas échéant, cela se traduit, par un jet de Passion Mineure : Accoutumance au Masque (voir p.16). L'absence de masque s'accompagne le plus souvent de tics nerveux, d'un air revêche ou malcommode et d'une contrariété importante. Un Granbreton ne conçoit aucune honte pour la nudité tant qu'il porte son masque. Il ne retire ce dernier



avec répugnance extème que lors de contacts avec des étrangers où son port pourrait paraître comme d'une extrême impolitesse.

Un peu de la même façon que les Granbretons se sentent protégés par le port du masque, ils affectionnent les vêtements lourds et inconfortables. Plus les étoffes sont épaisses et étouffantes, plus les Granbretons se sentent en sécurité. Ils dédaignent les vêtements légers, dans lesquels ils se sentent vulnérables, et accordent leurs faveurs au brocart, au velours et au cuir, ainsi qu'au métal ou au bois vernis. La même attitude peut être observée vis à vis des armures de plaques, que la plupart des Européens jugent inconfortables.

Leurs étranges vêtements ont longtemps été à la mode sur le continent, véhiculés par les ambassadeurs, les diplomates et les espions envoyés par centaines charmer ces dames et ces seigneurs. Le port du masque a lui-même été très à la mode dans les cours européennes, bien que brièvement, en raison de son inconfort proverbial.

Introduction à une Excentricité Hors-Norme

La culture granbretonne, imprégnée de siècles d'animisme et modelée par un despote éternel, ne ressemble à rien de connu par les Européens. Ces derniers qualifient volontiers les Granbretons d'individus étranges, à la fois séduisants et repoussants.

Chez les Granbretons, tout est extrême. Leurs plaisirs, leurs répulsions, leurs loisirs, leur ennui... rien ne leur inspire de la modération, aussi oscillent-ils en permanence d'excès en extravagances. Ce sont, de fait, les pires critiques artistiques qui soient, et souvent ils ne s'accordent pas entre eux. Ils peuvent également être les amants les plus passionnés du monde, en même temps que les tortionnaires les plus haineux. Ils sont tellement convaincus de leur supériorité sur le reste de l'humanité (qui s'élève à peine au-dessus de la condition d'animaux, selon leurs croyances), que l'humiliation, la dégradation et le supplice des humains leur inspirent encore moins de culpabilité qu'à un enfant cruel s'amusant à arracher les ailes d'une mouche.

En fait, ils ne se reconnaissent pratiquement aucune limite en ce qui concerne les autres humains. Les interdits et les tabous sont presque exclusivement centrés sur des aspects particuliers de leur société : la dévotion et l'obéissance à leur ordre et leur souverain éternel, ainsi que le port du masque. Il n'est donc pas étonnant que, par bien des aspects, les Granbetons passent pour des pervers, des maniaques ou des psychopathes, même si les choses sont sensiblement plus complexes. Leurs habitudes sexuelles, par exemple, si elles peuvent être d'un classicisme éprouvé, sont souvent d'un exotisme dérangeant et révoltant, avec un goût prononcé pour la xénophilie. Ainsi, ils ont un penchant pour ce qui est étranger, comme certaines créatures mutantes apprêtées à l'avance par les savants-sorciers selon les goûts du consommateur, mais certains Granbretons parmi les plus dépravés poussent jusqu'à la nécrophilie. Il n'est guère surprenant, dans ces circonstances, de voir pratiquées des habitudes aussi révoltantes que la pédophilie ou la zoophilie. Ils se complaisent également dans la décadence, en particulier au travers de relations avilissantes ou traumatisantes avec des partenaires consentants ou non, les orgies avec échanges de partenaires et la consommation outrancière de stupéfiants variés.

Mais à embrasser une aussi vaste palette de sensations et de plaisirs, les Granbretons ont une vision artistique plus profonde et plus riche que le commun de l'humanité. C'est sans doute pour cela que leur nation a produit des artistes aussi universellement reconnus que Sheneven ou Elvereza Tozer, et que leurs peintres, architectes, maîtres à danser et même couturiers ont conquis le cœur de l'Europe avant même l'intervention des légions masquées. Il est toutefois à déplorer que seule la facette excessive et amorale de leur personnalité complexe soit couramment perçue par un œil étranger, et que celle-ci en soit réduite à des stéréotypes. Elle leur vaut le titre de Seigneurs Ténébreux, au cours de l'occupation de l'Europe, et celui de Ténébreux Empire à l'ensemble de leurs protectorats.

Résurgence de l'Esprit

Depuis leur enfance, les Granbretons sont lentement modelés, préparés, transformés. Ils sont élevés dans une ambiance de compétition et d'excellence excessivement pesante. Cependant, l'intronisation dans un ordre ne les soulage d'aucun fardeau, puisque seule la méritocratie leur permet de pousser les portes de la progression sociale. Mais surtout, l'adhésion à un ordre leur impose une épreuve supplémentaire : la possession rituelle par l'Esprit de l'Ordre. Au cours d'une cérémonie difficile et éprouvante, dominée par l'usage de drogues psychotoniques et hallucinogènes extrêmement virulentes, la psyché du Masque de Bête est subtilement "rectifiée" par les hypnotiseurs de l'ordre du Dieu. Bien sûr, ceux-ci ne font qu'accentuer des traits de caractère pour lesquels les Granbretons ont déjà des prédispositions, mais cela n'en demeure pas moins une forme de manipulation psychique.

L'effet principal de cette cérémonie est d'augmenter l'inclinaison du Granbreton à se comporter selon le modèle propre à son ordre. Cela se traduit par le gain de la Passion Mineure : Esprit (Ordre) à une valeur de départ égale à 3D6. Consultez la page 17 pour plus de détails sur son fonctionnement particulier. Une réussite (normale ou critique) indique que l'Aventurier Masqué est "possédé" par l'esprit de son ordre. Pendant ces quelques instants, il est *véritablement* l'incarnation de son ordre.

Les Granbretons éprouvent un profond respect pour leurs frères masqués en proie à cet état. Il est même fréquent qu'ils continuent à considérer leurs nouveaux camarades comme étant des "bleus" jusqu'à la première résurgence de l'Esprit de l'Ordre. Pour les mêmes raisons, certains officiers n'accordent de promotion qu'à des subalternes ayant déjà connu de tels états.

Enfin, il est important de souligner que certains bataillons possèdent des stigmatisés qui succombent régulièrement à ces excès de passion. Certains, même s'ils sont extrêmement rares, sont pratiquement toujours sous l'influence de l'Esprit de leur ordre, et sont considérés par leurs frères à l'égal de saints, même s'ils sont souvent perturbés et déséquilibrés (ce qui les empêche de gravir les échelons de la société). Ces authentiques illuminés ont le privilège immense de porter et de défendre l'étendard de

l'ordre, de la légion ou du bataillon, lorsqu'ils ne sont pas eux-mêmes, en quelque sorte, des bannières vivantes.

A noter qu'il ne suffit pas d'avoir le score d'Esprit (Ordre) approprié pour être un stigmatisé ou un saint. C'est une affaire de foi. En aucun cas des stigmatisés ou des saints ne sont laissés partir à l'aventure. Ce ne sont donc jamais des aventuriers masqués, et ils vivent exclusivement pour et dans leur ordre. Enfin, il semble que les stigmatisés et les saints ont toujours un faible score de POU, déterminé à l'aide d'1D6+2 seulement. C'est certainement pourquoi la cérémonie d'intronisation dans l'ordre a eu de tels effets sur eux.

Les Stigmatisés

Ces Granbretons succombent plus souvent qu'à leur tour à la possession par l'esprit de leur ordre. Ils ont une valeur Esprit (Ordre) supérieure ou égale à 15. Ils sont considérés avec respect et bienveillance par leurs frères masqués. Ils les scrutent et essaient de lire dans leurs réactions des présages qu'ils pensent envoyés par l'Esprit de l'Ordre. Les stigmatisés sont généralement les porte-bannières des bataillons. Ils n'ont généralement pas la volonté et la détermination de progresser dans leur ordre, atteignant au mieux le grade de sous-officier.

La proximité d'un stigmatisé (lorsqu'il s'agit de combattre à ses côtés ou dans un rayon d'une dizaine de mètres) augmente temporairement la valeur Esprit (Ordre) de ses camarades de +5. Ainsi, ceux qui combattent aux côtés d'un stigmatisé sont souvent inspirés par son comportement et bénéficient plus facilement d'un bonus à leur score de compétence, le temps de la bataille.

La plupart des grands bataillons possèdent un ou plusieurs stigmatisés. Ils contribuent à renforcer le moral et la détermination des bataillons. Les sous-officiers, officiers et les capitaines ressentent une grande satisfaction à découvrir un nouveau stigmatisé dans leurs troupes.

Les Saints

A la fois prévisibles et excessifs, ces Granbretons sont presque en permanence sujets à la possession par l'Esprit de l'Ordre. Ils ont une valeur Esprit (Ordre) supérieure ou égale à 18. Alors que les Européens les considéreraient comme des déments et des détraqués, les Granbretons leur vouent pratiquement un culte, les considérant comme des saints et des prophètes. Même s'ils n'atteignent jamais les grades d'officier ou de sous-officier, ils sont tellement respectés et couvés qu'ils sont escortés par une douzaine de vétérans de leur ordre, qui se sont parfois battus à mort pour avoir cet insigne honneur. Abreuvée par les paroles quasi évangélistes du saint (ce sont toujours des orateurs exceptionnels), cette garde personnelle est particulièrement sujette à la possession par l'Esprit de l'Ordre. En effet, la proximité du saint augmente temporairement leur valeur Esprit (Ordre) de +10. De même, le bataillon entier bénéficie d'un +5, en raison de l'inspiration apportée par le saint et le plaisir extatique d'avoir un digne représentant de leur Esprit à ses côtés. Voir au combat un bataillon entier inspiré est une expérience à la fois unique, magnifique et mortelle, qui ne s'est pas produite en plusieurs siècles.

Moins de 5% des bataillons abritent un Saint. L'officier qui découvre dans ses rangs un nouveau saint est généralement appelé à de rapides promotions, tant ces individus sont rares et avidement recherchés.

Les Grands Maîtres de l'Ordre

Les Grands Connétables sont censés être l'incarnation absolue de l'Esprit de leur Ordre. A ce titre, ils dominent totalement celui-ci et choisissent de s'adonner ou non à la possession, bénéficiant à leur convenance de l'inspiration. C'est ce qui fait d'eux des adversaires terribles.

La possession, s'il y a lieu, est toutefois froide et mesurée, le Grand Connétable la contrôlant et la dirigeant à sa guise, tant qu'il réussit des jets de Chance (toujours sous POUx5). Il ne lance les dés que lorsqu'il décide d'agir à l'encontre de ce que lui dicterait normalement les Traits de Personnalité de son ordre. En cas d'échec, son comportement peut parfois lui être néfaste.

Lorsqu'il combat aux côtés de ses Masques de Bête, un Grand Connétable est considéré à l'égal d'un saint, en termes d'émulation. Cela veut dire que sa garde personnelle (généralement de la taille d'un bataillon) voit son score d'Esprit (Ordre) augmenté de +10, tandis que ses troupes entières voit le leur augmenté de +5 !

Les modificateurs apportés par les stigmatisés, les saints et les Grands Maîtres des Ordres ne sont pas cumulatifs. Lorsqu'il y a lieu, seuls les plus importants modificateurs sont pris en compte.

Les Imposteurs

Il arrive que certains Granbretons simulent l'état de grâce propre aux stigmatisés et aux saints, pour y gagner quelque avantage en nature. Leurs ruses font souvent long feu, car leurs frères masqués les considèrent avec suspicion lorsqu'il se passe trop de temps avant qu'ils ne soient visités par l'Esprit de leur Ordre. Lorsque de telles impostures sont découvertes, la hiérarchie granbretonne étouffe souvent le scandale, afin que le doute ne s'empare pas des Masques de Bête qui gravitent autour de vrais stigmatisés. En effet, l'inspiration apportée par les saints et les stigmatisés est avant tout une affaire de foi.

L'Ordre de l'Anguille

La Neutralité Intéressée

Type : commerce (marine marchande) et administration maritime ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : considérable ; ***Réputation*** : fameuse.

Cet ordre constitue la marine marchande de la Granbretanne. Les masques d'Anguille naviguent vers les ports lointains pour échanger des produits indisponibles dans la zone d'influence du Ténébreux Empire, ou pour négocier le libre accès de flottes granbretonnes dans les ports visités. De fait, les masques d'Anguille sont les ambassadeurs privilégiés de la Granbretanne dans les nations ou les cités états à vocation maritime. Dans les

eaux neutres ou revendiquées par des nations faibles, les vaisseaux des Anguilles se livrent fréquemment à la piraterie. La plupart transportent à cet effet des masques de Poisson ou de Loutre, constituant des forces d'appoint pratiques

En conséquence, ces ordres entretiennent entre eux des relations privilégiées, les Anguilles étant aux ordres marins ce que les Chameaux sont aux ordres terrestres. Les Anguilles ne s'impliqueront pas dans la guerre civile déclenchée par la révolte de Meliadus.

Les Masques d'Anguille ont une Passion Directrice Accoutumance (Masque) de 2D6 seulement.

Professions : Marchand (30), Marin (30), Masque de Bête (30), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Europe du Tragique Millénaire, Evaluer, Langue Etrangère, Marchander, Navigation.

Caractéristiques : DEX, APP.

Armes : lance courte (1M), trident, crochetfou.

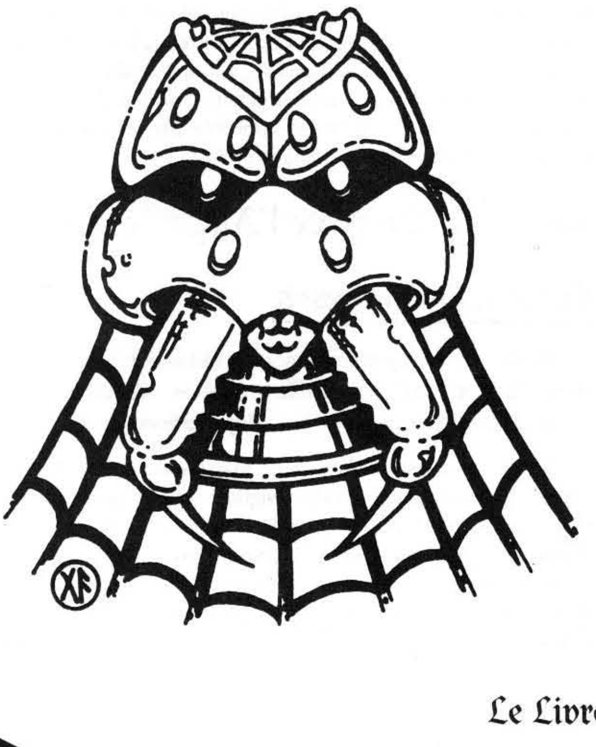
Traits Courants : ouvert, ponctuel.

Grand Connétable : Duc Kougnar.

L'Ordre de l'Araignée

Les Vestales du Ténébreux Empire

Type : infanterie légère (marécages et terrains difficiles, traque des fuyards) ; ***Genre*** : féminin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : Elite ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : fameuse.



xtFormat de Description des Ordres

Type : indique la vocation de l'ordre ainsi que les éventuelles spécialisations.

Genre : la plupart des ordres du Ténébreux Empire ne sont ouverts qu'aux hommes. Certains sont mixtes, mais assez peu sont exclusivement féminins.

Taille : donne une estimation des effectifs totaux de l'ordre. En temps de guerre, ceux-ci peuvent être extrêmement variables. Spectre indicatif : gigantesque, importante, moyenne, modérée, faible.

Qualité : indique l'efficacité générale de l'ordre dans ses fonctions. Spectre indicatif : élite, exceptionnelle, convenable, quelconque, médiocre.

Influence : permet de connaître le pouvoir politique de l'ordre auprès du roi-empereur. Spectre indicatif : exceptionnelle, considérable, quelconque, effacée, nulle.

Réputation : indique comment l'ordre est perçu par les Grnabretons. Cette rubrique ne tient pas compte des haines et fraternités détaillées au cas par cas dans chaque descriptif. Spectre indicatif : légendaire, fameuse, quelconque, médiocre, exécrable.

Professions : précise les professions des règles de base les plus communément occupées par les membres de l'ordre.

Compétences : il s'agit des cinq compétences dans lesquelles les membres de l'ordre sont entraînés. Les Granbretons de haut rang ont des scores élevés dans ces compétences.

Caractéristiques : reflètent l'entraînement et la sélection rigoureuse effectuée par les ordres granbretons. Aucune caractéristique ne peut excéder 21.

Armes : que ce soit les armes régimentaires officielles ou les tendances les plus communes de l'ordre, c'est ici que vous les découvrirez.

Traits Courants : l'identification à l'esprit totémique de l'ordre et l'éducation conférée par la Sororité dans les souterrains de Londra produit souvent des soldats archétypiques.

Grand Connétable : Grand Maître de l'ordre. Pour les ordres les plus puissants, la dévotion du

Un des plus anciens ordres granbretons, dont la fonction première était le maintien de l'ordre au moyen d'assassinats. Aujourd'hui, il s'illustre exclusivement au cours d'actions militaires, comme les embuscades et les actions de " commando ". Il progresse en avant des armées, préparant le terrain en assassinant un dirigeant local, en détruisant un pont, etc. L'ordre a surtout été mis à contribution en Scandie, puis en Italie et dans les Royaumes de l'Est. Ses traditions se sont adaptées et, si aujourd'hui les Araignées ne respectent plus le devoir de virginité, elles continuent à se nourrir de leurs enfants, " fruits de leurs péchés ". Enfin, elles ont un style de combat détaché, impersonnel, totalement chorégraphique et silencieux. Elles ne reculent jamais. Les masques d'Araignée s'entendent bien avec les troupes d'avant-garde, comme les Chiens, les Loups et les Vautours. A l'heure de la révolution de Meliadus, Dame Tlena fera disparaître Lady Makhartius et se ralliera au baron félon.

Vous pouvez consulter Tatou n°3 pour une description complète de cet ordre. Mépris (Hommes) est une Passion Mineure commune, avec une valeur de départ égale à 3D6.

Professions : Chasseur de Primes (20), Garde du Corps (10), Masque de Bête (60), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Chercher, Déplacement Silencieux, Esquive, Pister, Se Cacher.

Caractéristiques : FOR, CON, TAI –1, DEX.

Armes : filet, pointu, épée courte, dague, toile.

Traits Courants : cruelle, déterminée.

Grand Connétable : Lady Shaynon Makhartius est une vieille femme obèse qui délègue à Dame Enaïra Tlena la direction effective de l'ordre.

L'Ordre de l'Art

L'œil et l'Esprit

Type : social (art et culture) ; ***Genre*** : mixte ; ***Taille*** : faible ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : fameuse.

Cet ordre minuscule est réservé aux écrivains, poètes et compositeurs, mais aussi aux architectes, peintres, sculpteurs et dilettantes de l'empire. Ils sont parmi les Granbretons les plus raffinés, et sophistiqués, mais aussi les plus décadents et cruels. Généralement, leur art n'est qu'une façon d'extérioriser leur démence. L'Atrament, constitué de simple velours noir, est le masque traditionnel, mais la plupart des nobles préfèrent porter un masque personnalisé. Il est à noter que cet ordre ne possède pas de langage secret, et que tout "retraité" granbreton peut le rejoindre sans autre formalité que démontrer sa capacité dans une forme d'art quelconque (très subjectif ; pratiquement n'importe qui peut y prétendre). Les membres de l'Art sont en rivalité courtoise avec l'ordre du Dieu pour l'organisation des fêtes somptueuses qui agrémentent la Cour du Roi Huon. Les membres de cet ordre fuieront Londra lors de la révolte de Meliadus, puis trouveront en Flana un mécène éclairé. Très vite, ils parasiteront à nouveau la Cour de Londra.

Professions : Artisan (20), Artiste (45), Noble Mineur (10), Scribe, Philosophe (20), Autres (5).

Compétences : Art (au choix), Artisanat (au choix), Eloquence, Langue Etrangère, Sentir/Goûter.

Caractéristiques : INT, DEX, APP.

Armes : toutes.

Traits Courants : visionnaire, con-descendant.

Grand Connétable : La Comtesse Guelriss vit en permanence dans le Palais Impérial, avec toute la hiérarchie de son ordre.

L'Ordre de la Belette

La Roue et le Bélier

Type : génie militaire (techniques de siège, invention de machines de guerre) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : effacée ; ***Réputation*** : quelconque.

Les masques de Belette ont la responsabilité de la conception et de la mise en œuvre des machines de siège "classiques", les armes lourdes étant du domaine des Serpents avec qui ils sont en rivalité. Malgré la relative jeunesse de leur ordre, ils ont conçu bien des machines de guerre, aussi destructrices qu'exotiques : boules brise-murailles, énormes pinces fauchant les soldats ennemis sur les remparts, chars roulants, échassiers métalliques, etc. En outre, les masques de Belette sont de farouches individus qui prennent part aux combats, se mêlant aux troupes d'assaut en manoeuvrant leurs machines de siège ou des béliers extravagants. Ils s'entendent bien avec la plupart des ordres guerriers, mais méprisent les Serpents qui ont orchestré la division de leur ordre (donnant naissance à celui du Blaireau) pour limiter leur taille et leur influence grandissantes. Les masques de Belette combattront contre les troupes de Meliadus, non par fidélité envers leur Empereur, mais pour le plaisir de voir



les Serpents déchus de leur prestige. L'empire brisé, la plupart vendront leurs talents d'ingénieurs aux bâtisseurs européens.

Professions : Artisan (40), Ingénieur (20), Masque de Bête (25), Noble Mineur (5), Savant (5), Autres (5).

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège, Artisanat (machines de siège), Crocheter, Monde Naturel, Scribe.

Caractéristiques : CON, INT, DEX

Armes : boutefeu, cestus, marteau de guerre, masse légère, machines de siège.

Traits Courants : violent, inventif.

Grand Connétable : Sir Antonius Chormangan.

L'Ordre du Blaireau

Les Ouvriers des Seigneurs Ténébreux

Type : sapeurs (génie militaire, machines de guerre conventionnelles) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : exceptionnelle ; ***Influence*** : effacée ; ***Réputation*** : quelconque.

Les masques de Blaireau sont des sapeurs servant en tant que troupes régulières du génie. Ils creusent des tranchées, construisent l'équipement de siège, etc. En fait, ils abattent souvent les basses œuvres commandées par les Belettes. Leur principale attribution est la réparation et le remplacement de l'équipement cassé ou perdu, comme les armes, les pièces d'armures, les harnais, etc. Nés il y a une vingtaine d'années de l'ordre de la Belette, les masques de Blaireau partagent leur mépris pour les Serpents et leur bonne entente avec les ordres guerriers, dont ils assurent une partie de l'intendance.

Les plus anciens Blaireaux parlent également la Langue Secrète de leurs "cousins". L'ordre prendra le parti du baron félon lors de la révolte de Meliadus, et la victoire acquise, dissimulera les masques de Belette des représailles du vainqueur.



Professions : Artisan (50), Ingénieur (40), Noble Mineur (5), Autres (5). La compétence de spécialité de la profession est toujours une arme de mêlée.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège, Artisanat (techniques de siège), Cacher un Objet, Monde Naturel, Scribe.

Caractéristiques : CON, INT, DEX.

Armes : Pioche de Guerre.

Traits Courants : pragmatique, efficace.

Grand Connétable : Lord Gaïmat est un proche cousin du Grand Maître de l'ordre de la Belette.

L'Ordre du Chacal

Le Tonnerre et l'Eclair

Type : tirailleur (cavalerie légère) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : importante ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : quelconque.



Les reconnaissances équestres, le harcèlement des avant-gardes et des flancs des armées ennemies, ou la poursuite des fuyards sont leurs principales missions. Ils ont tenu efficacement leurs multiples rôles au cours des campagnes de Germanie, d'Italia et de quelques Royaumes de l'Est, notamment contre les Moscoviens. Ce sont des combattants rapides, dotés d'armures légères, qui combattent à cheval.

Lorsqu'ils n'utilisent pas les lances-feu, leur technique habituelle consiste à fondre sur l'ennemi, le larder de coups et battre en retraite avant la riposte. Fiers et orgueilleux, les masques de Chacal se sont attirés le mépris de plusieurs ordres guerriers, comme la Hyène ou le Lion.

Les rares troupes présentes à Londra soutiendront la révolte de Meliadus par faute d'alternative. Emprisonnés dans la ville tentaculaire, les Chacals seront des proies trop faciles pour les Loups ou leurs alliés.

Professions : Chasseur (40), Masque de Bête (50), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Chercher, Equitation, Esquive, Pister, Se Cacher.

Caractéristiques : FOR, CON, TAI –1, DEX +1.

Armes : lance-feu, épée large, cotte de mailles ou demi-plaques.

Traits Courants : obéissant, moqueur.

Grand Connétable : Le Baron Cletius Logdronn est un homme très sec, presque rachitique, au regard fiévreux et aux cheveux entièrement blancs, malgré ses trente ans.

L'Ordre du Chameau

Le Gant de Velours

Type : commerce (caravanes, piraterie) et administration ; **Genre** : mixte ; **Taille** : faible ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : considérable ; **Réputation** : médiocre.

Ce petit ordre est tout à fait original, car ses membres commercent amicalement avec les étrangers. Les masques de Chameau conduisent les expéditions commerciales vers les contrées lointaines du monde, pour y échanger des marchandises utiles et espionner librement. Ils sont généralement accompagnés par des soldats d'un ordre guerrier. Lorsqu'ils arrivent dans un région dont le peuple est paisible et inoffensif, ils volent toutes les marchandises dont ils ont besoin et tuent ceux qui résistent.

Si le peuple rencontré est puissant, les masques de Chameau commercent tranquillement et troquent souvent les nombreuses marchandises volées aux autres. En raison de l'extension de la domination des Granbretons sur l'Europe, les masques de Chameaux doivent voyager de plus en plus loin pour trouver des produits intéressants. L'ordre du Chameau est prospère.

A la création, doublez l'argent supplémentaire de tous ses membres. De plus, les Masques de Chameau ont une Passion Directrice Accoutumance (Masque) de 2D6 seulement.

Vous pouvez consulter l'extension "L'Empire Ténébreux" pour une description plus détaillée de cet ordre.

Professions : Commerçant (15), Collecteur d'Impôts ou de Loyers (15), Marchand (60), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Europe du Tragique Millénaire, Evaluer, Langue Etrangère, Marchander, Orientation.

Caractéristiques : INT, POU, APP.

Armes : toutes

Traits Courants : aventureux, subtil.

Grand Connétable : Sir Jonas Halldred.

L'Ordre du Chat

Les Gardiens de l'Empire

Type : infanterie (maintien de l'ordre) ; **Genre** : masculin ; **Taille** : importante ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : quelconque ; **Réputation** : fameuse.

Le maintien de l'ordre est leur tâche principale. Lors de l'expansion granbretonne, ils servent de force d'appoint en Scandie, Kamarg, Germanie et dans quelques Royaumes de l'Est. La plupart des masques de Chat servent leur monarque à leur guise, patrouillant les ruines de Londra ou sillonnant les Marches du Royaume (Yel, Arkwood, Sypswitch, Surmland).

D'autres préfèrent écumer l'Europe, y vivant selon leurs fantaisies comme messagers ou mercenaires, protecteurs ou chevaliers errants. Ils y accréditent longtemps l'idée que les Granbretons sont des gens "bizarres mais corrects". Au combat, les Chats sont des bretteurs redoutables, dotés d'un code de l'honneur personnel parfois incompatible avec les besoins d'une campagne, ce qui pousse les autres ordres à les traiter de "dilettantes dégénérés". Ils vouent aux Chiens une haine totémique. Demeurés fidèles à Huon, les masques de Chat fuieront Londra pour devenir des chevaliers errants et refaire leur vie à l'étranger.

Vous pouvez consulter Tatou n°5 pour une description complète de cet ordre.

Professions : Garde du Corps (25), Masque de Bête (65), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Chercher, Equitation, Esquive, Langue Etrangère, Sagacité.



Caractéristiques : FOR, CON, DEX.

Armes : grande lance, lance-feu, arbalètes, griffes de combat.

Traits Courants : individualiste, justicier.

Grand Connétable : Duc Brian Vendel.

L'Ordre du Chat Sauvage

Les Griffes de la Nuit

Type : tirailleur (infanterie, assauts nocturnes) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : médiocre ; ***Qualité*** : exceptionnelle ; ***Influence*** : effacée ; ***Réputation*** : fameuse.

Les guerriers de cet ordre, issu du Lion il y a un siècle, sont spécialisés dans le combat nocturne (voir la Technique de Combat du même nom). Ils effectuent donc les gardes, les razzias, les explorations et les attaques nocturnes. Ils dorment toute la journée et ne se réveillent que la nuit. Lorsqu'ils sont en campagne, ils dorment dans des chariots tirés par les bœufs des autres ordres. Ils interviennent principalement en Scandie, où les nuits sont longues, et dans les pays méridionaux (Italia, Espanyia, Sicilia, Slavie). Individuellement, les Chats Sauvages sont des tueurs très efficaces, parfaitement entraînés. En groupe, ils sont encore plus redoutables, encerclant ou acculant leurs victimes avant de les tuer rapidement. Enfin, seule leur discipline de fer les maintient fidèles au Grand Maître de l'ordre, dont l'extrême indolence semble les insulter. L'ordre entier demeurera fidèle à l'Empereur, et se retranchera dans les ruines de Londra lors de la défaite. Meliadus leur proposera une trêve, qui sera acceptée.

Professions : Chasseur (40), Masque de Bête (50), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Déplacement Silencieux, Ecouter, Esquive, Pister, Se Cacher.

Caractéristiques : FOR, CON, TAI, DEX +1.

Armes : poignard, épée courte, sabre, rapière, lance courte, griffes de combat

Traits Courants : solidaire, expéditif.

Grand Connétable : le Duc Wade le Rond n'est absolument pas respecté par ses hommes, qui lui restent fidèles uniquement parce qu'il en va de l'honneur de l'ordre.

L'Ordre du Cheval

La Muraille Infranchissable

Type : infanterie (disruption des charges adverses) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : effacée ; ***Réputation*** : fameuse.

Cet ordre de piquiers combattant en formation serrée a connu son apogée lors de la chute de l'Empire des Glaces, en s'interposant entre les soldats granbretons et les vaillants berserkers scandins. Depuis l'essor des armes de destruction massive, l'ordre du Cheval a perdu son utilité face aux ennemis civilisés. Avec le temps, son courage légendaire s'est estompé pour atteindre celui des troupes ordinaires. Néanmoins, les Chevaux demeurent redoutables face à des adversaires à qui une technologie avancée fait défaut, ou dont les charges équestres ou pédestres sont la tactique favorite. Ils ont combattu en Scandie, Moscovie, Turkia, Slavie, Magyarie, et Otriche. Les membres de cet ordre très spécialisé sont en excellents termes avec la plupart des troupes granbretonnes, dont ils constituent souvent le premier rideau défensif. Les masques de Chevaux resteront fidèles à l'empereur, et connaîtront une vicieuse défaite dans les ruelles labyrinthiques de Londra.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bouclier, Ecouter, Esquive, Lancer, Sauter.

Caractéristiques : CON, TAI +1, DEX

Armes : lance longue, pique germanique, grand bouclier, épée courte.

Traits Courants : flegmatique, ferme.

Grand Connétable : Lord Jagdarr.

L'Ordre de la Chèvre

Les Cornes et le Glaive

Type : infanterie; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : importante ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : fameuse.

Il s'agit d'un ordre militaire important, spécialisé dans l'infanterie, qui s'est hissé peu de temps après sa création à un degré d'importance comparable aux ordres du Loup ou de l'Ours. Leur



élan politique fut brisé lors d'une tentative d'invasion menée par des Scandins dans les décennies qui suivirent la mort de leur empereur Harald IV. C'est l'ordre de la Chèvre qui paya le plus cher tribut pour repousser les envahisseurs. Ses bataillons furent décimés, le Grand Maître de l'ordre et plusieurs de ses Connétables trouvèrent la mort. Depuis, les masques de Chèvre renouvellent annuellement le serment de tuer tous les Scandins rencontrés. Huon ne les impliqua donc pas dans la conquête de la Scandie de peur de voir leur frénésie guerrière disloquer les rangs des ordres frères et contrarier les stratégies établies par l'état-major. Ils sont principalement intervenus en Moskovie, Turkia, Grekie et bien d'autres conflits partout en Europe. Au combat, les masques de Chèvre démontrent une bonne maîtrise des situations et leur ardeur suscite l'admiration de leurs frères d'armes. Néanmoins, plus d'une rancune est née d'un masque de Chèvre mettant à mort des esclaves scandins ne lui appartenant pas. L'ordre profitera de la révolte de Meliadus pour fondre sur la Scandie et régler ses comptes avec elle. Méprisant le règne de Flana, les survivants deviendront mercenaires ou brigands, ou adhéreront au Culte des Masques. Les Masques de Chèvre ont une Passion Directrice Haine (Scandins) égale à 12+1D6.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Bouclier, Chercher, Esquive, Se Cacher.

Caractéristiques : FOR, CON +2, TAI, DEX.

Armes : bouclier, armes à une main, cornes de bélier.

Traits Courants : libertin, fanatique.

Grand Connétable : Archiduc Mygel Holst.

L'Ordre du Chien

Les Molosses de Huon

Type : infanterie, cavalerie ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : gigantesque ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : considérable ; ***Réputation*** : fameuse.

> "Permettez-moi de vous présenter l'un de nos plus valeureux seigneur de la guerre, le comte Adaz Promp, Grand Connétable de l'Ordre du Chien, Prince de Parye et Gouverneur de Munchen, Commandeur des Dix Mille.(...) Le comte Adaz fut à la tête des forces qui facilitèrent grandement nos conquêtes en Europe. Grâce à lui, tous les territoires furent soumis en deux ans, alors que nous avions prévu d'y consacrer vingt ans. Ses meutes sont invincibles."
>
> ***Michaël Moorcock - L'Epée de l'Aurore***



C'est l'un des ordres guerriers les plus importants. Il est souvent utilisé comme fer de lance de l'invasion granbretonne, et a eu un rôle prépondérant dans la pacification de la France, puis de l'Europe méridionale (Espanyia et Italia). Il est né de l'ordre du Loup il y a deux siècles à peine et il subsiste entre eux une rivalité tenace. Les masques de Chien sont disciplinés, efficaces et reculer devant un ennemi leur est aussi insoutenable que de perdre leur masque. Ils sont entraînés pour attaquer en groupe des individus isolés. Socialement, la débauche des masques de Chiens est notoirement connue, et ils sont catalogués par leurs compatriotes comme des fats et des dandys. Ils vouent une haine farouche aux Chats et aux Renards. Par contre, ils considèrent les Vautours comme des frères d'armes. Opportuniste, Adaz Promp s'alliera à Meliadus le jour de sa révolte.

Vous pouvez consulter Tatou n°3 pour une description complète de cet ordre.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Bouclier, Chercher, Equitation, Esquive.

Caractéristiques : FOR, CON, TAI, DEX.

Armes : toutes.

Traits Courants : suffisant, volontaire.

Grand Connétable : Lord Adaz Promp.

L'Ordre du Cochon

Donjons et Oubliettes

Type : soutien (geôliers, baillis) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : quelconque ; ***Influence*** : effacée ; ***Réputation*** : médiocre.

Encore un ordre résultant d'une scission ordonnée par Huon aux dépends des Sangliers, pour casser leur puissance grandissante. Les masques de Cochon sont des gardiens de prison, des geôliers ou des baillis. Sur le continent, ils gardent les prisonniers faits au cours des campagnes, et les escortent à travers le Ténébreux Empire pour rejoindre leurs camps de concentration, où se décide leur avenir : nouvelle recrue, cobaye des sorciers impériaux, et d'autres sorts moins enviables. Ce sont des combattants assez peu remarquables, habitués à traiter avec des épaves torturées ou rongées par la vermine. Les Cochons parlent la même Langue Secrète que leurs frères Sangliers, et entretiennent de bonnes relations avec les Crânes et la plupart des ordres d'arrière-garde. Ils resteront fidèles à l'empereur lors de la trahison de Meliadus, mais ne pèseront pas dans la balance.

Professions : Garde (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Baratin, Chercher, Ecouter, Langue Etrangère, Sagacité.

Caractéristiques : FOR +1, CON +1.

Armes : hache d'armes, masse légère, marteau de guerre, fourche de guerre.

Traits Courants : désoeuvré, taciturne.

Grand Connétable : Sir Kochgrann.

L'Ordre du Corbeau

Les Ailes de l'Empire

Type : aviation (combat aérien, bombardement) ; ***Genre*** : mixte ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : exceptionnelle ; ***Influence*** : considérable ; ***Réputation*** : légendaire.

C'est l'armée de l'air de la Granbretanne, unique en son genre. Il regroupe la plupart de ceux qui volent ou entretiennent les ornithoptères. L'ordre est né de la Légion Ailée, fondée par des Serpents aventureux qui mirent à profit les découvertes aéronautiques de Kalan de Vitall. Après la campagne de Scandie, la légion fut détachée des Serpents et devient un ordre indépendant. Il est maintenant le symbole de la supériorité technologique des Granbretons et un outil de conquête surpuissant. Les Corbeaux se divisent en pilotes et en techniciens, chaque groupe méprisant l'autre. Les missions confiées aux pilotes sont diverses. S'il s'agit parfois de convoyer un message ou des personnalités, ils effectuent souvent des raids aériens sur des colonnes de réfugiés, bombardent les villes assiégées, ou s'opposent aux rares légions de créatures ailées européennes. Les masques de Corbeaux s'entendent particulièrement bien avec les Serpents. Ils resteront pour la plupart fidèles à Huon lors de la révolte de Meliadus. Certains mettront le cap sur l'Europe afin d'y mener une vie aventureuse.



Vous pouvez consulter Tatou n°3 pour une description complète de cet ordre.

Professions : Garde (10), Ingénieur (25), Noble Mineur (5), Pilote (45), Savant (10), Autres (5).

Compétences : Artisanat (Entretien des Ornis), Chercher, Europe du Tragique Millénaire, Piloter, Orientation.

Caractéristiques : TAI –2, INT, DEX +2.

Armes : lances-feu jumelées de l'ornithoptère, poignard.

Traits Courants : sarcastique, prétentieux.

Grand Connétable : Comte Arus Fryngen.

L'Ordre de la Corneille

Les Méprisables

Type : tirailleur (infanterie) ; ***Genre*** : mixte ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : effacée ; ***Réputation*** : exécrable.

Les soldats issus de cet ordre sont spécialisés dans les missions de reconnaissance, les razzias, et le harcèlement des réfugiés. Ils opèrent sur tous les fronts majeurs du continent. Leur goût immodéré pour le pillage les rend impopulaires parmi les autres ordres. En effet, ils rompent souvent l'engagement avant la fin de la bataille pour détrousser les corps et piller les demeures. Ils vont même jusqu'à s'attaquer aux cadavres de leurs compatriotes. Le Roi-Empereur limoge le Grand Maître de cet ordre à chaque fois que de tels débordements surviennent, mais aucun n'est encore parvenu à modérer ses troupes. Néanmoins, sous la pesante menace de dissolution de l'ordre, il semblerait que le baron Torkadara obtienne des résultats encourageants. Au combat, les masques de Corneille ne sont pas des adversaires redoutables. Ils préfèrent attaquer en groupe et ne laisser aucune chance à leurs adversaires. Peu fiables, ils sont méprisés par l'ensemble des ordres guerriers. Seuls les ordres d'arrière-garde ou pratiquant le commerce les considérent d'un bon œil. Opportunistes, les rares Corneilles présentes à Londra soutiendront la révolte de Meliadus quand il prendra le dessus. Sous le gouvernement de Flana, la plupart embrasseront le brigandage en Europe ou rejoindront le mouvement des Porteurs de Masques.

Professions : Chasseur (45), Masque de Bête (45), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Déplacement Silencieux, Esquive, Evaluer, Pister, Se Cacher.

Caractéristiques : FOR, CON, DEX.

Armes : toutes.

Traits Courants : chapardeur, insubordonné.

Grand Connétable : Baron Davd Torkadara.

L'Ordre du Crâne

Les Tortionnaires Ecarlates

Type : soutien (tortures, exécutions) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : faible ; ***Qualité*** : quelconque ; ***Influence*** : effacée ; ***Réputation*** : médiocre.

Les membres de cet ordre servent de bourreaux, tortionnaires et gardiens de prison. Ils ont des contacts plus étroits avec leurs prisonniers que les masques de Cochon. Depuis des siècles, les Crânes ont pour devoir de colorer en rouge les eaux de la Thames. Si les colorants fournis par les ordres scientifiques leur sont d'un grand secours, le sang humain (ou plus rarement animal) leur est traditionnellement préféré, imposant aux masques de Crâne un rythme d'exécution inhumain (esclaves, prisonniers politiques ou de guerre, Sans-Masque, etc.) sur des quais spécialement aménagés pour l'écoulement du sang et le confort des spectateurs blasés. Les masques de Crâne sont des guerriers médiocres, habitués à manipuler des corps brisés. Ils sont craints par l'ensemble des Granbretons, mais tout aussi unanimement méprisés. Demeurés fidèles à Huon lors de la révolte des Loups, ils prêteront allégeance à la reine Flana avant que l'ordre ne soit révoqué et les oubliettes libérées. La plupart des Crânes chercheront en Europe de l'Est des mécènes cruels et sophistiqués ayant besoin de tortionnaires expérimentés. Les Masques de Crâne ont comme Passions Directrices supplémentaire Mépris (Vie) et Travers (Cruauté) à 2D6+6 chacune.



Professions : Artisan (60), Garde (30), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Artisanat (Torture), Eloquence, Langue Etrangère, Médecine Rudimentaire, Sagacité.

Caractéristiques : TAI, DEX.

Armes : haches d'arme, épée large, couteau, poignard, tisonnier.

Traits Courants : corrupteur, sadique.

Grand Connétable : Lord Zhoh Kaflan. Tellement élancé et longiligne qu'on le prendrait pour un mutant si on ne le savait pas né d'une très noble famille de Londra. Son talent musical est renommé.

L'Ordre du Crapaud

La Légion Amphibie

Type : infanterie légère (marais et autres milieux mixtes) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : faible ; ***Qualité*** : médiocre ; ***Influence*** : effacée ; ***Réputation*** : médiocre.

Les soldats de l'ordre du Crapaud sont spécialisés dans les opérations " amphibies " et les combats en marécages. Vieille d'une dizaine de siècles, la fonction initiale de l'ordre était de coloniser les terres hostiles de Granbretanne. Il est devenu guerrier en se heurtant aux créatures difformes qui les hantaient. Ils ont néanmoins conservé leurs habitudes et les masques de Crapaud profitent des manoeuvres (pacifiques ou guerrières) sur le continent pour faire du tourisme, et observer de nouvelles solutions pour dompter la nature. Lors de la conquête, leur expérience des milieux naturels leur permettra de décimer des îlots de résistance implantés dans les marais. Scientifiques dans l'âme, ils se battent avec rage et dégoût, comme s'ils avaient hâte d'en finir. Leurs adversaires peuvent attendre d'eux une fin rapide, souvent indolore. De fait, ils n'entretiennent pas de très bonnes relations avec les ordres guerriers, préférant confronter idées et découvertes avec les Lézards, Serpents et Vipères. L'ordre du Crapaud s'alliera avec les révolutionnaires de Meliadus. Après l'avènement de Flana, ils seront les premiers à jeter le masque et retourneront coloniser les terres incultes de Granbretanne.

Vous pouvez consulter Tatou n°5 pour une description complète de cet ordre.

Professions : Artisan (20), Ingénieur (20), Masque de Bête (35), Noble Mineur (5), Savant (15), Autres (5).

Compétences : Europe du Tragique Millénaire, Monde Naturel, Natation, Orientation, Pister.

Caractéristiques : FOR, CON, INT +1.

Armes : lance, épée, bubons.

Traits Courants : résigné, travailleur.

Grand Connétable : Sir Rana Crenn.

L'Ordre du Cygne

Les Bouchers Impériaux

Type : soutien (médecine et chirurgie) ; **Genre** : mixte ; **Taille** : faible ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : quelconque ; **Réputation** : quelconque.

Cet ordre rassemble les médecins, chirurgiens, saigneurs-purgeurs, apothicaires, barbiers et arracheurs de dents du Ténébreux Empire. Bien que plus ancien que la plupart des ordres militaires, l'ordre du Cygne n'a jamais pris une importance considérable. Il doit l'intégralité des progrès médicaux aux masques de Pélican, qui sont les seuls à faire des recherches indirectes dans ce domaine. Les Cygnes officient dans les cliniques et les maladreries, ainsi que dans les hôpitaux de campagne lors des conquêtes. Ils y suturent et amputent les membres brisés des soldats de tous les ordres, sans jamais utiliser d'anesthésiques. Ils ont développé un sens de l'humour morbide qui fait frissonner la plupart de leurs "clients". Les relations avec les Pélicans et les Vipères sont excellentes, tandis que les ordres guerriers les considèrent d'un bon œil. Après l'avènement de Flana, la plupart seront envoyés en Europe soulager les peuples écrasés par le Ténébreux Empire. Tous n'y consentiront pas.

Professions : Apothicaire, Médecin (80), Mystique (10), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Hypnose, Médecine Rudimentaire, Monde Naturel, Potions, Sentir/Goûter.

Caractéristiques : INT, DEX.

Armes : toutes.

Traits Courants : indifférent, déterminé .

Grand Connétable : Duchesse Emma Lyrr.

L'Ordre du Cyclope

La Gemme et le Ciseau

Type : soutien (artisans) ; **Genre** : masculin ; **Taille** : faible ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : effacée ; **Réputation** : fameuse.

Les artisans, orfèvres, tisserands, enlumineurs et ciseleurs de Granbretanne font partie de cet ordre. La beauté des atours d'un Granbreton permettant d'évaluer directement sa position sociale, courtisans et Seigneurs Ténébreux laissent rarement à d'autres le soin de confectionner leurs costumes et leurs armoiries. Les ouvrages des Cyclopes conjuguent aussi habilement les étoffes, les dentelles et les pierreries, que les métaux les plus riches ou les plus vils. Etant donné l'importance des masques dans la société granbretonne, la richesse du travail de ces artisans est tout particulièrement appréciée. Tous, jusqu'au plus modeste soldat de l'armée impériale, rêvent de porter un masque créé par ces maîtres. En outre, les Cyclopes ont été les premiers à tisser des armures de métal presque aussi confortables que des étoffes, ou à élaborer des cottes de mailles (rarement fonctionnelles) aussi fines que des toiles d'araignées. Tous les ordres entretiennent avec les Cyclopes des relations resplendissantes. Les mécontents sont rares. Les Serpents, particulièrement, recourent à leurs talents pour la décoration de leurs étranges machines, tâche dont les masques de Cyclope s'acquittent avec une inventivité déconcertante. L'ordre du Cyclope sera l'un des rares à ne pas souffrir du changement de régime consécutif à la révolution du baron Meliadus. Le rejet du masque sera à peine plus douloureux.

Professions : Artisan (80), Garde (10), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Art (Décoration), Artisanat (Forgeron), Artisanat (Orfèvrerie), Evaluer, Marchander.

Caractéristiques : DEX +2.

Armes : toutes.

Traits Courants : exalté, scrupuleux.

Grand Connétable : Comte Amar Sarderenken.

L'Ordre du Daim

La Grâce Meurtrière

Type : artillerie ; **Genre** : féminin ; **Taille** : faible ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : effacée ; **Réputation** : fameuse.

Vieux de plusieurs siècles, les effectifs de l'ordre du Daim se tarissent d'une décennie à l'autre. Principal responsable : l'essor des lances-feu et autres machines de guerre. En effet, les masques de Daim sont spécialisés dans le maniement des arcs, arbalètes, javelots et autres armes de jet. Leur précision en ce domaine est extraordinaire, un masque de Daim étant capable de faire mouche à des distances incroyables. Lorsque les conditions de tirs sont difficiles ou que la position de l'agresseur doit rester secrète, l'ordre du Daim est également sollicité. Les femmes de cet ordre coopèrent tout particulièrement avec les Chats Sauvages, en raison de la discrétion de leurs armes et de leur précision. Les masques de Daim entretiennent d'excellentes relations avec les ordres féminins (la Sororité en particulier) ou mixtes, mais se

montrent froides envers les ordres masculins (à l'exception des Outardes). Rêvant secrètement de restaurer le matriarcat brisé par Huon, les Daims se rangeront instinctivement du côté de Flana lors de la révolte de Meliadus. Mépris (Hommes) est une Passion Mineure commune aux Masques de Daims, avec une valeur de départ égale à 2D6+6.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Chercher, Déplacement Silencieux, Evaluer, Lancer, Se Cacher.

Caractéristiques : DEX +1.

Armes : arc, arbalète, javelot.

Traits Courants : dévouée, vive.

Grand Connétable : Lady Shanon O'Peel.

L'Ordre du Dieu

L'Essence de l'Empire

> *"Je me sens dévoué au roi Huon... (...) c'est un sentiment profondément enraciné en nous.(...) Oui, mais il y a aussi le dévouement à l'esprit d'Aral Vilsn - à tout ce pourquoi la Granbretanne existe. Ce dévouement-là n'est-il pas encore plus profondément enraciné en nous ?"*
>
> ***Michaël Moorcock - Le Secret des Runes***

Type : social (théologie, philosophie) ; **Genre** : mixte ; **Taille** : modérée ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : exceptionnelle ; **Réputation** : quelconque.

La vocation de ce très vieil ordre est double. En premier lieu, les Prêtres entretiennent la dévotion spirituelle des Granbretons envers un panthéon divin et leur Monarque Eternel. La plupart des Prêtres de cet ordre sont athées. S'ils organisent de somptueuses cérémonies aux thèmes liés aux sujets de prêche (inévitablement ponctuées d'orgies, de spectacles et d'exécutions destinés à attirer le "dévot"), leur unique objectif est d'atteindre l'unité spirituelle des pratiquants et d'exacerber leur patriotisme. Ils sont ainsi responsables de la psychologie dénaturée des Granbretons, qui s'imaginent être des demi-dieux dont le devoir est de civiliser l'Europe barbare.

Leur autre fonction, méconnue, est la création des nouveaux ordres selon les besoins exprimés par la situation. La plupart du temps, les nouveaux ordres naissent des plus anciens qui ont atteint une envergure trop importante. Ainsi, l'ordre du Cochon est né de celui du Sanglier, et l'ordre du Loup a donné naissance à celui du Chien, dont est originaire l'ordre de la Hyène. Seules des circonstances exceptionnelles motivent la création d'un ordre véritable, comme l'exemple récent du Requin. Très conservateurs, les Prêtres s'opposent à l'intégration d'étrangers dans l'élite granbretonne. De fait, Huon dût user de toute son autorité pour que les Prêtres reconnaissent le passage des Faucons de simple Légion à celui d'Ordre... A la chute du Ténébreux Empire, la plupart des membres de cet ordre choisiront le suicide plutôt que de renoncer à des siècles de labeur et de conditionnement.

Vous pouvez consulter l'extension " L'Empire Ténébreux " pour une description plus détaillée de cet ordre.

Professions : Artiste (45), Illuminé, Prédicateur, Prêtre (20), Mystique (10), Noble Mineur (10), Philosophe (10), Autres (5).

Compétences : Art (Doctrine Religieuse), Baratin, Eloquence, Europe du Tragique Millénaire, Sagacité.

Caractéristiques : INT +1, POU +1, APP +1.

Armes : toutes.

Traits Courants : tatillon, hautain.

Grand Connétable : Le Sans Visage.

L'Ordre du Dragon

Le Souffle de Huon

Type : artillerie ; **Genre** : masculin ; **Taille** : faible ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : considérable ; **Réputation** : fameuse.

Cette légion d'infanterie est parmi les ordres militaires les plus réduits. Elle a été fondée il y a une cinquantaine d'années à titre expérimental, sur proposition du Grand Maître de l'ordre de la Belette, désireux de raffermir sa position vis-à-vis des Serpents. Protégés par des armures de plaques verdies, les masques de Dragon font un usage intensif de dispositifs lance-flammes sur les champs de bataille. Bien qu'encore jeune, l'ordre du Dragon a accumulé une telle influence à la Cour de Londra que bien des Seigneurs Ténébreux en sont irrités.

Cependant, le courage au combat des masques de Dragon est unanimement apprécié des ordres guerriers. Traditionnellement, les Dragons jettent leurs succès à la face des Serpents (surtout après leur complot visant à diviser l'ordre de la Belette et donner naissance aux masques de Blaireaux). Kalan de Vitall inspirera à Meliadus l'idée de détruire en priorité leur Temple-Caserne, au début de leur rébellion contre le roi-empereur. Les survivants acceptèrent de renoncer à leurs masques et s'insérèrent admirablement dans la société de la reine Flana.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Chercher, Esquive, Lancer, Se Cacher.

Caractéristiques : FOR, CON +1, POU +1, DEX.

Armes : lance-flammes de formats divers, des armes personnelles aux machines de guerre.

Traits Courants : impétueux, assuré.

Grand Connétable : le Duc Pra Flenn de Lakadesh n'a qu'une vingtaine d'années mais est sans conteste l'un des Seigneurs Ténébreux les plus prometteurs.

La Légion du Faucon

Les Mercenaires

Type : infanterie, cavalerie ; **Genre** : mixte ; **Taille** : importante ; **Qualité** : quelconque ; **Influence** : considérable (sous Shenegar Trott) ou effacée (sous son prédécesseur) ; **Réputation** : médiocre.

Devant les multiples succès rencontrés par la légion du Vautour, Huon décida la fondation d'une autre légion de mercenaires, dont la direction revint cette fois à un Granbreton de naissance et non d'adoption comme Mikosevaar. Le recrutement s'effectua principalement en France et les mercenaires, soldats vaincus et criminels de tous poils se virent amnistiés de leurs crimes ou de leurs précédentes prises de position en échange de l'intégration dans les rangs granbretons. Mais la Légion du Faucon n'était qu'un ramassis de vauriens indisciplinés, et son fondateur trouva la mort lors de la première bataille de Kamarg. Son successeur, le Comte de Sussex, redressa la barre et en fit une compagnie de "crache la mort", ternissant irrémédiablement la réputation de la France, dont sont originaires la majorité des Faucons. Les Faucons ont embrassé superficiellement le mode de vie granbreton, et s'ils apparaissent moins déments que les Vautours, Shenegar Trott en a fait des créatures aussi cruelles que n'importe quel Masque de Bête. Les deux légions mercenaires se détestent cordialement, et sont méprisées par les Granbretons. Leur Grand Maître ayant disparu en Amarekh, seule une fraction des Faucons participera d'un côté ou de l'autre à la guerre civile initiée par Meliadus. Les autres fuieront en France et participeront à sa libération, comme pour se repentir des crimes commis au nom du Ténébreux Empire.



Vous pouvez consulter l'extension "L'Empire Ténébreux" pour une description plus détaillée de cette Légion. Les nouveaux Faucons passent toujours par une phase d'intégration au sein des Régiments Disciplinaires de Granbretanne.

Professions : toutes.

Compétences : Bagarre, Bouclier, Esquive, Langue Etrangère, Lutte.

Caractéristiques : aucune.

Armes : toutes.

Traits Courants : tempétueux, ripailleur.

Grand Connétable : le baron de Siekfield assure sa direction jusqu'à la première Bataille de Kamarg ; le Comte Shenegar Trott lui succède.

L'Ordre de la Fourmi

La Maîtrise Manichéenne

Type : infanterie (garnison, répression) ; **Genre** : mixte ; **Taille** : importante ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : quelconque ; **Réputation** : quelconque.

Les membres de ce vieil ordre sont utilisés comme troupes de garnison. Ils occupent les pays nouvellement conquis, servent de maîtres esclavagistes ou vaquent à d'autres tâches similaires. Les masques de Fourmi sortent de leurs casernes lorsque des troubles surviendront, déployant une étonnante habileté pour écraser frondes et rébellions. En pratique, une fois la conquête d'un pays terminé, les Granbretons que voient quotidiennement les autochtones font partie de l'ordre de la Fourmi (bien que les Chats, Taureaux, Tigres, Faucons et Vautours soient présents en proportions plus modestes). Les relations avec les ordres du Chat et du Taureau sont excellentes, mais beaucoup de soldats masqués tiennent les Fourmis pour des troupes de second rang. Pourtant, elles furent les premières à être rappelées par Huon lors de la révolte de Meliadus. Malheureusement pour le tyran, le baron félon avait disposé ses troupes sur le continent de façon à entraver leur progression vers Londra. Les Fourmis se fondront dans le moule de la société imposée par Flana, quelques nostalgiques entretenant le Culte des Masques.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Chercher, Eloquence, Esquive, Langue Etrangère, Sagacité.

Caractéristiques : FOR, CON, DEX.

Armes : lance longue, arbalète légère, mandibules de guerre.

Traits Courants : méthodique, froid.

Grand Connétable : Baron Frank Alraïr.

L'Ordre du Furet

Les Maîtres Physiciens

Type : soutien (ingénierie et recherche scientifique) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : faible ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : considérable ; ***Réputation*** : fameuse.



Les ingénieurs qui forment cet ordre sont spécialisés dans la mise en œuvre des nouveaux appareils scientifiques, conçus par l'ordre du Serpent ou par eux-mêmes. Physiciens talentueux, leurs recherches s'orientent principalement vers la compréhension de la nature de l'univers et l'explication rationnelle des miracles souvent empiriques des Serpents. De fait, malgré une certaine rivalité, les masques de Furet et de Serpent sont résolument complémentaires, l'ordre du Lézard constituant une troisième facette du même idéal : la maîtrise de la science des Anciens. L'ordre du Furet, de taille très modeste, est confiné en Granbretanne. Il ne quitte son fief que pour mener de brèves expéditions en Europe et constater des phénomènes régionaux (suractivité magnétique d'une région, microclimat, manifestations lumineuses, distorsions temporelles, etc.) résultant souvent des expériences malheureuses des Anciens ou bien du Tragique Millénaire. Des missions scientifiques s'implantent alors sur les lieux s'il est impossible de prélever des échantillons et de mener les études dans les laboratoires de Londra. Sous l'impulsion de leur Grand Maître, Taragorm, une partie des ressources budgétaires des Furets sera consacrée à l'étude du Temps. Cet ordre est en rivalité avec les Serpents, les Lézards et les Vipères. La plupart des ordres guerriers considèrent avec respect les masques de Furet, et leur apportent leur soutien militaire lors de leurs expéditions européennes. Les Furets se joindront aux Serpents pour aider Meliadus à renverser le roi-empereur Huon.

Professions : Artisan (30), Ingénieur (30), Noble Mineur (5), Savant (30), Autres (5).

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège, Artisanat (au choix), Crocheter, Dissimuler un Objet, Maîtrise Technologique.

Caractéristiques : INT +2, POU, DEX.

Armes : toutes.

Traits Courants : envieux, méprisant.

Grand Connétable : Taragorm. Son masque est une horloge en état de marche, sonnant les notes des "Discordances Temporelles" de Sheneven.

L'Ordre du Glouton

La Rage de Vaincre

Type : infanterie (assauts frontaux) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : moyenne ; ***Qualité*** : élite ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : fameuse.

Les soldats vigoureux et intrépides de ce jeune ordre, né d'une spécialisation de l'ordre du Lion, forment des troupes de choc spécialisées dans la charge des murs de boucliers et de piques ennemis. Ils participent à la plupart des campagnes éclairs ou difficiles (les îles de la mer du Milieu et de l'Adriatik, ou les régions montagneuses des Royaumes de l'Est) et brisent la résistance de troupes endurcies et déterminées, créant les brèches nécessaires à la victoire du Ténébreux Empire. Leur influence politique est croissante tandis que celle de leurs principaux rivaux, les Gorilles, est sur le déclin.

La plupart des ordres guerriers apprécient de les avoir dans leurs rangs, car ils sont d'une combativité exemplaire : ils font partie de ces fanatiques granbretons qui projettent l'étendard de leur ordre derrière les défenses adverses pour encourager les masques de Glouton à le récupérer. Fidèles à l'empereur, les Gloutons défendront avec acharnement le Palais Impérial, vaincus uniquement par le canon à acide de Kalan de Vitall. Les survivants ne pardonneront jamais aux rebelles et s'opposeront farouchement au gouvernement de la reine Flana.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).



Compétences : Bagarre, Bouclier, Grimper, Lutte, Sauter.

Caractéristiques : FOR +1, CON +1, TAI, POU +2, DEX.

Armes : marteau de guerre, masse légère, hache d'armes, griffes de combat.

Traits Courants : volontaire, pugnace.

Grand Connétable : Baron Jad Gorndenvalt.

L'Ordre du Gorille

Force et Souplesse

Type : infanterie (assauts frontaux) ; **Genre** : masculin ; **Taille** : modérée ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : quelconque ; **Réputation** : quelconque.

Un des plus anciens ordres de Granbretanne, dont la fonction première était la défense des Marches de Londra. Malgré leurs fonctions dans les armées du Ténébreux Empire, les soldats de l'ordre du Gorille ne sont pas partisans de la charge aveugle. Ils préfèrent assurer la victoire et des pertes minimales, en collaborant avec les masques de Belette qui leur fournissent des engins d'assaut expérimentaux, et combattent parfois à leurs côtés. Les multiples succès récoltés par l'ordre du Gorille au cours de sa longue histoire ne l'empêcheront pas d'être politiquement éclipsé par les victoires flamboyantes de l'ordre du Glouton. En effet, ces nouveaux favoris de la Cour de Londra confortent le mythe du "surhomme granbreton" alors que les Gorilles apparaissent trop timorés. Ils s'entendent bien avec la plupart des ordres guerriers, sauf avec celui du Tigre pour lequel ils éprouvent une haine totémique. Les masques de Gorille oeuvreront à la protection du Palais Impérial aux côtés des Gloutons, et connaîtront le même sort orchestré par la trahison de Meliadus. Les survivants s'intégreront à merveille dans la société de Flana.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Bouclier, Esquive, Lutte, Sauter.

Caractéristiques : FOR +1, CON, TAI +1, DEX.

Armes : hache d'armes.

Traits Courants : patient, résolu.

Grand Connétable : Lord Piter Novell.

L'Ordre de la Guêpe

La Frénésie Guerrière

Type : infanterie, cavalerie (espaces confinés, petites cités fortifiées) ; **Genre** : féminin ; **Taille** : modérée ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : quelconque ; **Réputation** : fameuse.

L'ordre de la Guêpe n'existe que depuis un siècle et sa froide maîtrise guerrière rappelle que la Granbretanne était autrefois placée sous le signe du Matriarcat et régie par les femmes. Il ressort de la détermination de ces guerrières une distance respectueuse que les ordres guerriers masculins entretiennent délibérément. Les masques de Guêpe sont spécialisés dans les combats (équestres ou pédestres) en milieu confiné ou à faible marge de manoeuvre. Elles ont permis, au prix de nombreuses vies, l'invasion de plusieurs cités fortifiées bâties contre des falaises ou sur des hauteurs réputées imprenables. Elles expliquent ces succès par leur capacité à se laisser investir par l'Esprit de l'ordre lorsqu'elles sont acculées ou en train de perdre la bataille. Une frénésie meurtrière s'empare alors d'elles. A la place de la classique inspiration conférée par la réussite d'un jet de Passion Directrice, elles peuvent porter automatiquement un second coup par round, aux mêmes chances qu'un Assaut Désespéré, sauf qu'elles ne perdent pas les attaques des rounds suivants. Dans cet état, elles renoncent néanmoins à toute parade ou esquive. Les Guêpes n'entretiennent de bonnes relations qu'avec les Araignées ; elles sont distantes avec tous les autres ordres. Lors de la révolte de Meliadus, ne sachant identifier les factions rivales, elles attaqueront frénétiquement à tous les belligérants. Mépris (Hommes) est une Passion Mineure commune aux Masques de Guêpe, avec une valeur de départ égale à 2D6+6.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Bouclier, Chercher, Esquive, Sauter.

Caractéristiques : FOR, CON, POU +1, DEX +1.

Armes : Aiguillon, épée courte, poignard, épée large.

Traits Courants : fanatique, insensible.

Grand Connétable : Comtesse Fyria.

L'Ordre du Hibou

L'Espace Dominé

Type : aviation (reconnaissance, transport de troupes, ravitaillement) ; **Genre** : masculin ; **Taille** : modérée ; **Qualité** : quelconque ; **Influence** : effacée ; **Réputation** : quelconque.

Il s'agit d'un des ordres les plus récents, né de la trop rapide expansion de l'ordre du Corbeau et d'un besoin de spécialisation. Les Hiboux forment un ordre d'aviateurs pilotant les ornithoptères de reconnaissance ou les transports de troupes, laissant les combats aériens aux Corbeaux. Encore immature, l'ordre affirme lentement sa réputation de sang froid et de maîtrise, larguant ses passagers prêts au combat malgré des conditions climatiques épouvantables ou des sites les plus instables. Son capital de sympathie croît rapidement, les masques de Hibou se montrant amicaux et chaleureux avec leurs compatriotes, au contraire des

Corbeaux qui sont délibérément hautains. N'étant pas équipés pour se battre, les Hiboux ne participeront pas à la guerre civile, décollant se mettre à l'abri de la folie de Meliadus. Ils occuperont ensuite des fonctions plaisancières et touristiques dans le nouveau gouvernement de Flana.

Professions : Garde (10), Ingénieur (30), Noble Mineur (5), Pilote (45), Savant (5), Autres (5).

Compétences : Artisanat (Entretien des Ornis), Chercher, Europe du Tragique Millénaire, Piloter, Orientation.

Caractéristiques : TAI –1, POU, DEX.

Armes : toutes.

Traits Courants : responsable, amical.

Grand Connétable : Lord Clémence Nachzan.

L'Ordre de la Hyène

Le Scylla Impérial

Type : infanterie (pacification, répression, dépopulation) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : médiocre ; ***Influence*** : effacée ; ***Réputation*** : médiocre.

Les masques de Hyène sont des adeptes de la pacification et de la dissuasion par la terreur. Détachés depuis 50 ans de l'ordre du Chien, les Hyènes opèrent dans tous les territoires fraîchement occupés. Il existe deux corps principaux. Les Experts accompagnent les troupes régulières et décident des prises d'otages, de la destruction des sites de ralliement ou des symboles historiques. En bref, ils s'occupent de la prévention des rébellions. La Division Châtiment se charge d'écraser les révoltés en anéantissant toute vie et toute structure susceptible de l'héberger dans un rayon donné. Leurs efforts connaîtront un succès grandissant dès la campagne de Germanie. Une bonne mesure d'atrocités et la fuite de rares survivants feront la propagande du Ténébreux Empire en le posant comme un adversaire inhumain, cruel et insurmontable. Au combat, les masques de Hyène sont des guerriers médiocres. Ils tirent leur force de la terreur qu'ils inspirent en poussant des ricanements à glacer le sang, et n'ont pas l'habitude qu'on leur résiste. Les Hyènes et les Lions se disputent fréquemment, mais les Chacals et les Chiens sont leurs rivaux traditionnels. L'ordre de la Hyène se ralliera à Meliadus lors de sa révolte. Les nations européennes demanderont à Flana de leur remettre ses membres (pour être jugés comme "criminels de guerre") afin de prouver le sincère amendement de la Granbretanne.

Vous pouvez consulter Tatou n°5 pour une description complète de cet ordre.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Artisanat (Torture), Bagarre, Esquive, Lutte, Pister.

Caractéristiques : aucune.

Armes : lance longue, arbalète.

Traits Courants : cynique, nihiliste.

Grand Connétable : Duc Kran Vlaner, dit le Terrible, trouve la mort en Slavie ; il est succédé par son fils Hugh, âgé de 10 ans ; incapable d'assumer ses fonctions, un Conseil des Capitaines prend la direction de l'ordre.

L'Ordre du Lézard

La Mémoire du Ténébreux Empire

Type : soutien (recherche historique) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : faible ; ***Qualité*** : quelconque ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : médiocre.

Détaché de l'ordre du Serpent deux cents ans seulement après sa formation, l'ordre du Lézard a la responsabilité de toutes les archives royales, des notes envahissantes des Serpents, et du remisage des merveilles des Anciens qui ne peuvent être restaurées. Il s'agit d'un ordre d'historiens et de chercheurs qui tend vers la centralisation du savoir. De fait, les Lézards coopèrent étroitement avec les ordres du Serpent, du Furet, de la Vipère, du Pélican, et dans une moindre mesure, de l'Art et de la Belette.

Leurs agents leur font parvenir de l'Europe entière des ouvrages rares abordant tant les sciences humaines que technologiques. Les masques de Lézard sont réputés pour leur pédanterie et leur inefficacité, mais leurs découvertes ont servi de points de départ aux expériences des ordres savants.

Même si ce fait est parfois contesté, les Lézards leur sont indispensables et ces derniers aiment en jouer pour afficher leur "supériorité" intellectuelle. Lors de la révolte de Meliadus, ils fuieront le théâtre des combats, sauvant autant d'ouvrages que possible des bibliothèques en flammes.



Professions : Noble Mineur (5), Mystique (20), Philosophe, Scribe (70), Autres (5).

Compétences : Europe du Tragique Millénaire, Langue Etrangère, Monde Ancien, Monde Naturel, Scribe.

Caractéristiques : INT +1, POU.

Armes : toutes.

Traits Courants : corrompu, hautain.

Grand Connétable : Lord Trence Valérius.

L'Ordre du Lièvre

La Voix de l'Empire

Type : soutien (courrier, messager, estafette) ; **Genre** : masculin ; **Taille** : faible ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : effacée ; **Réputation** : quelconque.

Fondé il y a quatre cents ans, l'ordre du Lièvre regroupait les courriers et les messagers militaires du royaume. Les Pélicans inventifs les dotèrent en guise de montures de chèvres gigantesques, élevées pour la course en terrain accidenté. Depuis le récent avènement des ornithoptères, l'ordre du Lièvre est devenu obsolète et fort réduit. S'il n'a pas été dissout, c'est parce que les ornithoptères ne sont pas ou peu fiables la nuit, par temps de pluie ou de tempête, et que certains courriers doivent malgré tout être acheminés. Les nouvelles fonctions des Lièvres sont désormais celles de hérauts, messagers, estafettes (sur les champs de bataille) et plus rarement d'ambassadeurs ou de commerçants. L'ordre du Lièvre n'a tissé ni inimitié, ni amitié avec les autres ordres. Il conservera une belle neutralité lors de la révolte de Meliadus et trouvera une place confortable dans l'administration de la reine Flana.

Professions : Chasseur (10), Marchand (20), Masque de Bête (60), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Dissimuler un Objet, Equitation, Europe du Tragique Millénaire, Langue Etrangère, Orientation.



Caractéristiques : aucune.

Armes : toutes.

Traits Courants : diligent, sûr.

Grand Connétable : Lord Pawl Arimbek.

L'Ordre du Lion

Les Chars d'Assaut

Type : infanterie lourde (assauts frontaux) ; **Genre** : mixte ; **Taille** : modérée ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : quelconque ; **Réputation** : fameuse.



L'ordre du Lion a été fondé dans les siècles qui suivirent l'ascension de Huon sur le trône de Granbretanne. Il connut son apogée lors des tentatives d'invasions scandines après la désintégration de l'Empire des Glaces. Il faisait alors jeu égal avec les terribles berserkers. En effet, les masques de Lion forment une unité d'infanterie lourde bénéficiant d'une armure d'assaut propre à l'ordre (difficile à supporter sous certains climats). Ils privilégient au combat les armes lourdes et à deux mains. Avec l'essor des armes modernes (lances-feu, armes soniques, etc.), leur puissante armure est devenu un handicap difficile à compenser. De fait, les ordres du Chat Sauvage et du Glouton en ont été détachés, et les Lions commencent à s'éteindre lentement, même s'ils restent de formidables adversaires avec lesquels seuls peuvent rivaliser les Taureaux. Si les femmes sont admises dans cet ordre toujours prestigieux, les mariages sont interdits entre couples de Lions, car susceptibles de perturber la résolution des combattants. Mais l'extrême (indécent ?) libéralisme sexuel granbreton des dernières décennies a contourné cette interdiction en instaurant le concubinage. Les masques de Lion n'apprécient guère les masques de Hyène et de Chacal. Ils se querellent souvent avec ceux-ci, en dépit des punitions sévères infligées par leur Grand Maître. L'ordre sera divisé à l'heure de la révolte de Meliadus : les Lions demeureront fidèles à l'empereur, tandis que les Lionnes choisiront d'épouser la cause de la future reine. Les survivantes de l'ordre formeront la garde personnelle de Flana.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Bouclier, Esquive, Lutte, Sauter.

Caractéristiques : FOR +2, CON +1, TAI.

Armes : épée longue, fléau, grand marteau, hache moscovienne, masse lourde, armure d'assaut, griffes de combat.

Traits Courants : rancunier, superbe.

Grand Connétable : Duchesse Leesa Cohnn.

L'Ordre du Loup

L'Orgueil de l'Empire

"-Pouvez-vous estimer les positions gagnées par Meliadus depuis une heure?

- Il est maître de presque toute la ville, Immortel Souverain.

- Je savais qu'il était le meilleur de mes généraux."

Huon au Capitaine de la Garde Mante, au soir de la révolte de Meliadus...

Michaël Moorcock - Le Secret des Runes

Type : infanterie, cavalerie légère ; **Genre** : masculin ; **Taille** : importante ; **Qualité** : exceptionnelle ; **Influence** : exceptionnelle ; **Réputation** : légendaire.

Fondé à l'avènement du Prince Huon, cet ordre guerrier est le plus important de Granbretanne. Pendant des siècles, il a partagé avec l'ordre de l'Ours la responsabilité de la protection du royaume. Lorsque les Ours tentèrent un coup d'état contre le Prince Eternel et furent bannis, trois cents ans avant les aventures de Hawkmoon, plus aucun rival ne put endiguer l'inexorable ascension politique des Loups. Composé de guerriers exceptionnels, cet ordre héberge également de fins stratèges et des diplomates éclairés. Il dépêche à travers les principautés européennes ses propres ambassadeurs et conseillers militaires, traitant et pactisant avec de nombreux seigneurs. A l'heure de la conquête granbretonne, les armées impériales furent placées sous le commandement du Grand Maître de cet ordre, dont le génie stratégique, le sens de l'intrigue, de l'alliance et de la trahison sont indéniables, faisant de l'ordre du Loup le véritable moteur du Ténébreux Empire. Omniprésents lors de la conquête de l'Europe, les Loups se sont notamment distingués en France, Germanie, Moscovie et Perse.

Au combat, les masques de Loup se révèlent particulièrement cruels et implacables, arborant avec orgueil leur invincibilité. Ils sont en rivalité avec l'ordre du Chien. La position des Loups dans l'empire suscite bien des jalousies au sein de la haute noblesse impériale, mais chacun reconnaît à cet ordre le mérite de l'expansion foudroyante des frontières granbretonnes. Les seuls échecs essuyés par l'ordre sont les campagnes de Perse et de Kamarg, au cours desquelles le baron Meliadus se heurte au traître Hawkmoon von Köln. Mais le Prince Immortel et sa cour refusant de voir le danger incarné par le Germain, mettant ainsi en péril l'empire entier, Meliadus décidera de renverser le monarque sénile. A la suite de sa guerre civile, Meliadus sera tué par Hawkmoon au cours de la Bataille de Londra. Le Ténébreux Empire cessera alors d'exister, avec une reine sage sur le trône de Granbretanne.



Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Bouclier, Chercher, Equitation, Esquive.

Caractéristiques : FOR, CON, TAI, POU, DEX.

Armes : toutes.

Traits Courants : libertin, impitoyable.

Grand Connétable : Baron Meliadus de Kroiden.

L'Ordre de la Loutre

Les Bancs de Nage

Type : marine ; **Genre** : masculin ; **Taille** : importante ; **Qualité** : quelconque ; **Influence** : effacée ; **Réputation** : quelconque.

Cet ordre militaire de marins manoeuvre les navires des Poissons et des Requins, meilleurs soldats que navigateurs. Les masques de Loutre ne constituent que des forces d'appoint lors des abordages et des actions de piraterie, mais participent active-

ment aux débarquements lors des campagnes militaires. Les masques de Loutre sont rarement de bons combattants, et leurs possibilités de progression sont limitées, l'ordre ne possédant pour lui-même que peu de navires. De fait, ils sont souvent considérés comme des tâcherons par les Poissons et les Requins, ce qui nuit considérablement à leurs relations. L'ambiance est bien meilleure avec les Serpents de Mer qui, comme eux, sont de véritables marins, même s'ils ont très rarement l'occasion de servir sur le même bâtiment. Lors de la guerre civile de Meliadus, bon nombre d'équipages de Loutre se mutineront contre les Poissons et les Requins, voleront leurs vaisseaux et vogueront vers des destinations inconnues.

Professions : Marin (60), Masque de Bête (30), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Artisanat (relatif à la réparation des navires ou de leurs voiles), Grimper, Navigation, Orientation, Monde Naturel.

Caractéristiques : aucune.

Armes : sabre d'abordage.

Traits Courants : compétent, patient.

Grand Connétable : Baron Caïus Anskar.

L'Ordre de la Mante

La Garde Fanatique de l'Empereur

Type : infanterie (garde impériale) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : élite ; ***Influence*** : exceptionnelle ; ***Réputation*** : légendaire.

> "Ceux-là portaient les vêtements de l'ordre de la Mante, ordre dont le roi Huon lui-même faisait partie. Leurs masques ouvragés étincelaient de pierreries, les antennes étaient de platine et les yeux à facettes formés d'une vingtaine de gemmes, toutes différentes. Les hommes avaient de longs membres maigres, et leurs corps minces étaient pris dans des armures annelées de métal noir, vert et doré. Quand ils parlaient entre eux leur langage secret, on eût dit le bruissement des insectes."
>
> ***Michaël Moorcock - Le Joyau Noir***

Cet ordre, le premier fondé, est le seul à n'avoir jamais changé de Grand Maître en plus de 2000 ans, puisque le roi-empereur lui-même est à sa tête. Les masques de Mante représentent une force militaire vouant à leur souverain un fanatisme quasi religieux. Leur fonction est de servir le trône, mais surtout de former la garde personnelle de l'empereur. Ainsi, le seul couloir qui conduit au Globe Trône de Huon est gardé par mille Mantes toutes armées de lances-feu. De même, tous les recoins du Palais Impérial regorgent de ces guerriers capables de rester immobiles des heures durant à leurs postes de faction. Mais le Prince Eternel ne mobilise pas tout son ordre auprès de lui, puisque de rares bataillons participent à la conquête du continent. Au combat, les masques de Mante font un redoutable usage des lances-feu et des épées longues, arborant un calme et un sang-froid surnaturels. Ils sont jalousés par tous les ordres guerriers, qu'ils considèrent avec mépris, en particulier les Loups dont l'orgueil les irrite. L'ordre sera décimé lors de la prise du Palais Impérial par Meliadus et les rares survivants seront divisés. Si quelques soldats considèreront la reine Flana comme l'héritière de l'empire et la serviront avec fanatisme, la majorité ne supportera pas la disparition de leur dieu immortel. Ceux-là comploteront contre "l'usurpatrice", deviendront chevaliers errants (entretenant la peur des Seigneurs Ténébreux dans les coeurs européens) ou se suicideront.

Professions : Garde du Corps (60), Masque de Bête (30), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Chercher, Ecouter, Esquive, Lutte.

Caractéristiques : FOR +1, CON +1, TAI +1, POU +2, DEX +1.

Armes : lance-feu, épée longue.

Traits Courants : impassible, vigilant.

Grand Connétable : roi-empereur Huon XVIII.

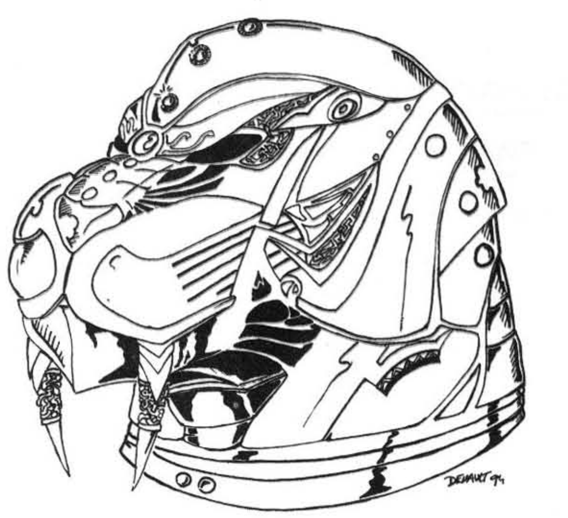
L'Ordre du Morse

Le Calme avant la Tempête

Type : tirailleur (cavalerie légère) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : quelconque.

Les soldats composant cet ordre sont des éclaireurs montés spécialisés dans l'exploration des nouveaux territoires, afin d'évaluer leur potentiel militaire, tant offensif que défensif, et tester leur vulnérabilité. Réputés pour leur aisance en milieu sauvage, les masques de Morse ont été aperçus en Ukranie, dans certaines régions de Moscovie, en Slavie et dans les plaines bulgares et roumaines. Les soldats de cet ordre sont connus pour leur impulsivité, et se jettent spontanément dans des combats que la diplomatie ou la ruse pourraient éviter. La mobilité de leurs montures, étant donnée la légèreté de leurs armures, est alors leur principal atout. Des rivalités et tensions existent avec les autres ordres de tirailleurs que sont les Chacals et les Chats Sauvages. A la chute du Ténébreux Empire, les Morses se perdront dans des régions isolées et organiseront pillages et actes de piraterie depuis diverses bases secrètes.

Professions : Chasseur (50), Masque de Bête (40), Noble Mineur (5), Autres (5).



Compétences : Chercher, Equitation, Esquive, Pister, Se Cacher.

Caractéristiques : CON, POU, DEX.

Armes : javelot, lance courte, cottes de mailles ou demi-plaques.

Traits Courants : agressif, vigoureux.

Grand Connétable : Baron Tot-Trappan.

L'Ordre de la Mouche

Type : infanterie, cavalerie (artillerie) ; ***Genre*** : mixte ; ***Taille*** : importante ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : considérable ; ***Réputation*** : quelconque.

Il s'agit d'un ordre d'infanterie spécialisé dans l'usage des armes de jet et de tir. Mais surtout, il est composé de brillants tacticiens qui aiment utiliser les autres troupes granbretonnes comme appât pour attirer leurs adversaires dans des embuscades mortelles. Au cours de la campagne de Germanie, où des légions entières appartenant à d'autres ordres furent envoyés à la boucherie pour assurer la victoire éclatante des Mouches, les Seigneurs Ténébreux demandèrent avec véhémence la dissolution de cet ordre qui se jouait de la vie de leurs frères. Mais ne pouvant se séparer de stratèges aussi brillants, le Prince Eternel se contenta de décréter que l'ordre de la Mouche ne pourrait plus désormais commander qu'à des Faucons ou des Vautours.

En temps de paix, les masques de Mouche sont réputés sympathiser facilement avec les autochtones. Mais une fois la guerre déclarée, leur cruauté devient plus subtile que celle de la plupart des ordres du Ténébreux Empire.

Par exemple, au lieu d'exécuter un prisonnier, une Mouche lui coupera les mains, le rendra aveugle puis le relâchera vivant. Malgré leurs qualités indéniables, les Mouches sont méprisées par les autres ordres guerriers, mais tous les efforts des Seigneurs Ténébreux pour ébranler la confiance que le roi-empereur leur accorde sont restés vains. De fait, les Mouches resteront fidèles à Huon lors de la guerre civile granbretonne.

Vous pouvez consulter l'extension "L'Empire Ténébreux" pour une description plus détaillée de cet ordre.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Chercher, Déplacement Silencieux, Evaluer, Lancer, Se Cacher.

Caractéristiques : FOR, CON, DEX +1.

Armes : lance-feu, javelot, arbalète, épée courte, poignard.

Traits Courants : sadique, éclairé.

Grand Connétable : Jerek Nakenseen est désormais assez âgé. Sa propre femme, Falmoliva servait dans la cavalerie du temps de sa jeunesse.

L'Ordre du Mutant

La Légion Grotesque

Type : infanterie (exploration zones contaminées, assauts suicidaires) ; ***Genre*** : mixte ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : médiocre ; ***Influence*** : nulle ; ***Réputation*** : exécrable.

Cet ordre fut fondé à l'époque où la Granbretanne tenta de coloniser le Yel et d'intégrer les créatures difformes qui y vivaient à leur société. L'ordre accepte désormais les mutants de toutes nationalités. Il est à noter que les déviants chérissent particulièrement le masque de leur ordre, qui représente une face humaine répugnante à moitié fondue. Les Mutants sont spécialisés dans l'exploration et l'exploitation des ressources naturelles des zones contaminées.

Pratiquement, ils sont utilisés comme chair à canon et lancent des assauts suicides sur des positions imprenables. La hiérarchie est quasi inexistante, les seuls officiers et connétables étant des Granbretons déchus. Les masques de Mutant sont dirigés par les ordres qui emploient leurs services. Ils sont unanimement méprisés par tous les Granbretons, aussi l'ordre se dissoudra-t-il après le coup d'état de Meliadus. Ses membres s'adonneront alors au pillage.

Professions : Mutant Primitif (80), Autres [tout Granbreton ayant démérité mais n'ayant pas été banni parmi les Sans-Masques] (20). Seuls 25 % des mutants sont dotés de mutations utiles. Les autres sont affligés de malformations diverses.

Compétences : Bagarre, Esquive, Lutte, deux autres au choix.

Caractéristiques : aucune.

Armes : toutes.

Traits Courants : fataliste, indiscipliné.

Grand Connétable : Lord Sarran Rappanus, un ennemi du baron Meliadus, a du choisir entre l'ordre du Mutant et les Sans-Masques. Il porte toujours son masque de Crapaud.

L'Ordre de l'Oie

Efficacité et Soutien

Type : soutien logistique (cantiniers et magasiniers); ***Genre*** : mixte ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : considérable ; ***Réputation*** : médiocre.

Les Oies sont les cantiniers et les magasiniers de l'immense armée granbretonne. A ce titre elles sont présentes sur tous les fronts, la logistique étant indissociable de la guerre : du Nord de la Scandie au Sud de l'Espanyia, de l'extrémité de l'Eire aux confins de la Perse. Elles sont également responsables de la majorité des tavernes et hôtelleries de Londra, sans parler de la délicate et cruciale gestion des entrepôts de la Thames.

L'ordre de l'Oie existe depuis toujours. Initialement consigné dans la gestion des magasins de Londra, son rôle et son importance se sont accrûs à mesure que les campagnes militaires se sont multipliées. Son Grand Connétable est un logisticien habile et discret qui a réussi à rendre son ordre non seulement efficace et apprécié des Seigneurs de Guerre, mais également incontournable en tant que puissance politique.

Par ses arguments logistiques, il a influé sur le déroulement de plusieurs campagnes. Sa plus grande défaite personnelle, il l'a connue au cours de la première bataille de Kamarg, où ses barges de ravitaillement furent échouées sur le Rhône asséché par Dorian Hawkmoon.

L'ordre ralliera naturellement le camp vainqueur de la Révolution de Meliadus. Après la Bataille de Londra, il réorientera ses occupations vers des fonctions hôtellières et civiles, tout en conservant la main mise sur la gestion des entrepôts de Londra.

Professions : Commerçant [Aubergiste] (40), Marchand (40), Noble mineur (5), Autres (5).

Compétences : Artisanat, Baratin, Evaluer, Marchander, Sentir/Goûter.

Caractéristiques : aucune.

Armes : toutes.

Traits Courants : pragmatique, efficace.

Grand Connétable : Lord Jalnath

L'Ordre de l'Outarde

Le Bras Tenant l'Ecu

Type : infanterie (force d'appoint) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : effacée ; ***Réputation*** : quelconque.

Ce petit ordre militaire regroupe des soldats spécialisés dans l'utilisation du bouclier. Ils assistent les archers, arbalétriers et les ordres d'artillerie, les protégeant des tirs ennemis pendant les phases de rechargement ou les offensives adverses. L'ordre de l'Outarde tend à disparaître, suite à l'essor constant des armes de tir. Il s'est reconverti dans la protection rapprochée.

Individuel-lement, les Outardes ne sont pas des guerriers formidables, mais en coordination avec des arbalétriers ou des archers, ils deviennent redoutables. Leurs relations sont neutres avec tous les ordres sauf celui du Daim qui tombe également en désuétude. Les Outardes ne prendront pas part à la guerre civile de Meliadus, mais couvriront la fuite des nobles londrains.

Professions : Garde du Corps (50), Masque de Bête (40), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Bouclier, Esquive, Lutte, Sauter.

Caractéristiques : aucune.

Armes : épée large, bouclier entier.

Traits Courants : stoïque, dévoué.

Grand Connétable : Marquis Maximilian Hinder.

L'Ordre du Papillon

Les Ailes de la Terreur

Type : aviation (reconnaissance) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : faible ; ***Qualité*** : quelconque ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : exécrable.

Il s'agit d'un ordre d'éclaireurs qui tire son nom de ses machines volantes, des harnais portant de grandes ailes de cuir peintes de couleurs vives et actionnées par de petits moteurs démultipliant la force des bras. Imbus de leur supériorité d'hommes volants au point de mépriser et d'insulter les autres ordres, ils provoquent régulièrement des querelles sanglantes. Il n'est pas non plus rare de les voir saboter des campagnes minutieusement préparées en lançant des assauts prématurés ou en attaquant des régions en paix avec leur nation.

Récemment, alors que la Granbretanne était enlisée en Moscovie après la difficile campagne scandine, son équilibre fut mis en péril par l'assaut impromptu de l'ordre du Papillon sur la capitale de la Hollandia. La conquête de ce royaume fut bâclée, rendant difficile celle de la Germanie. Par mesure de représailles,

Huon ordonna l'exécution de tous les Papillons qui s'enfuieront en France et en Germanie, pour y devenir des mercenaires amoraux et peu fiables.

Professions : Pilote (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Artisanat (Entretien des Ailes), Chercher, Europe du Tragique Millénaire, Piloter, Orientation.

Caractéristiques : aucune.

Armes : arbalète, javelot, arc.

Traits Courants : rebelle, sanguinaire.

Grand Connétable : Alek Drewmore. Peut-être l'un des esprits granbretons les plus instables de son ère.

L'Ordre du Pélican

La Chair Maîtrisée

Type : soutien (expérimentations biologiques et chimiques) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : faible ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : quelconque.

Cet ordre s'occupe des techniques militaires chirurgicales et biologiques, souvent dans le but de concevoir des armes (in)humaines. Il y a deux cents ans, les Pélicans concurrençaient l'ordre du Serpent pour l'amélioration du potentiel militaire de la Granbretanne. Leurs travaux permirent une meilleure compréhension des mutations et du corps humain et les Pélicans isolèrent les gènes d'une race parfaite. Pendant plusieurs générations, ils élevèrent dans leurs caves secrètes des enfants "génétiquement retouchés" au sein du Projet Adam. Mais l'ordre du Dieu, professant depuis des siècles que les Granbretons étaient la seule et unique race supérieure de l'humanité, intervint auprès du roi-empereur pour faire stopper le Projet. Les "sujets" furent tués, et les notes, prélèvements, banques d'organes et autres traces du Projet Adam détruits. Toutefois, Huon a peut être sauvegardé les enfants du Projet, pour les replacer dans quelques unes des plus grandes familles granbretonnes. Après tout, les Meliadus, Trott, et autres Flenn n'ont-ils pas hérité de gènes exceptionnels... ? La solution technologique des Serpents fut donc privilégiée par le Prince Eternel, et l'ordre du Pélican relégué à un rang inférieur. Actuellement spécialisés dans les greffes et les corps composites, les Pélicans produisent des créatures surprenantes, comme le contingent d'hybrides homme/lion qui a rejoint l'ordre du Mutant, ou les lubies perverses des nobles granbretons décadents. Les relations avec les autres ordres sont neutres, à de rares exceptions près. Les recherches des Pélicans dans les domaines biologiques et médicaux profitent directement à l'ordre du Cygne, tandis que la rivalité entre les Serpents et les Pélicans est devenue amère. Lors de la guerre civile de Meliadus, les Pélicans évacueront leurs laboratoires et s'implanteront dans une région désertée de Granbretanne, pour y recréer tout un écosystème et peut-être ressusciter le Projet Adam...

Professions : Apothicaire, Médecin (75), Noble Mineur (5), Savant (15), Autres (5).

Compétences : Dissimuler un Objet, Médecine Rudimentaire, Monde Naturel, Potions, Sentir/Goûter.

Caractéristiques : INT +2, POU, DEX +1.

Armes : aucune.

Traits Courants : désinvolte, humour macabre.

Grand Connétable : Lord Farnius en sait peut-être plus sur le Projet Adam qu'il ne veut l'admettre à son empereur. Quelles secrètes expériences dirige-t-il dans les souterrains du Temple du Pélican ?

L'Ordre de la Pieuvre

Les Vigiles Tentaculaires

Type : soutien (magasiniers, défense maritime et terrestre) ; ***Genre*** : mixte ; ***Taille*** : faible ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : effacée ; ***Réputation*** : exécrable.

L'Ordre de la Pieuvre trouve son origine et sa raison d'être dans le Pont d'Argent et la cité de Karlay (voir la France pp.33-45). Plusieurs siècles auparavant, lorsque Huon exigea la construction d'un pont reliant l'Europe à la Granbretanne, tous les projets entrepris échouèrent lamentablement. Huon en vint à promettre à l'architecte qui lui construirait son pont d'exaucer tous ses vœux.

Nombreux furent les prétendants, mais un seul réussit à la surprise générale, car il semblait le moins compétent. Ce Granbreton, Vilok Kensen, s'était taillé une réputation de décadent et son irrespect des valeurs granbretonnes en faisait la honte de sa nation. En échange de sa réalisation titanesque, qui lui coûta vingt ans de labeur, Kensen demanda à Huon la création d'un ordre dont il serait le Grand Connétable et dont les membres garderaient la ville de Karlay. Huon accepta, mais outragé par tant d'impudence, il interdit définitivement à tout membre de ce nouvel ordre de poser le pied en Granbretanne.

Les Masques de Pieuvre ont hérité de l'esprit cynique de leur fondateur. Ils portent rarement leur masque en public, en particulier lorsque d'autres Animaux sont présents, et tournent en dérision les cérémonies rituelles des autres ordres. Aucun Granbreton ne les apprécie, et si Huon a préservé cet ordre à travers les siècles, c'est parce qu'il a toujours su protéger efficacement le Pont d'Argent des attaques maritimes et terrestres, ainsi que gérer les immenses dépôts d'armes, de nourriture et de chevaux de la ville de Karlay. Cette tâche se perpétue aujourd'hui, car les Pieuvres ont à cœur de défendre le Pont d'Argent, d'en contrôler l'accès, surveiller sa circulation et veiller à son entretien. Ces gestionnaires talentueux ont donné à Karlay son statut de premier dépôt de l'armée granbretonne en Europe. L'Accoutumance (Masque) dépasse rarement 2D6 dans cet ordre.

Professions : Ingénieurs (10), Marin (30), Masque de Bête (50), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Artisanat (Entretien du Pont), Bagarre, Chercher, Esquive, Navigation.

Caractéristiques : FOR, CON.

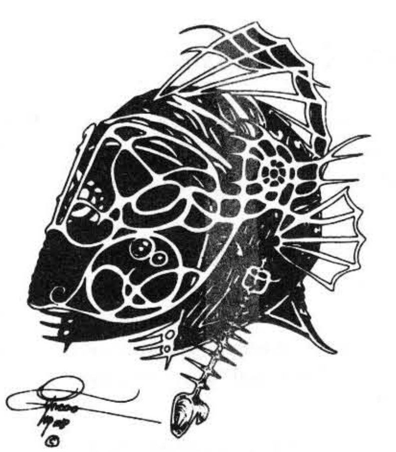
Armes : lance, cracheur noir.

Traits Courants : cynique, irrespectueux.

Grand Connétable : Jiark Climson.

L'Ordre du Poisson

La Force de la Houle



Type : marine (abordage, capture des vaisseaux) ; **Genre** : masculin ; **Taille** : importante ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : quelconque ; **Réputation** : quelconque.

Cet ordre maritime, détaché il y a 80 ans de l'ordre du Serpent de Mer, patrouillait initialement le long des côtes granbretonnes, mais il a bientôt conforté la suprématie du Ténébreux Empire dans toutes les mers d'Europe. Sa mission est d'arraisonner et d'aborder tous les navires rencontrés au cours de ses patrouilles. Les directives en cas de résistance sont simples : élimination de l'équipage et saisie de la cargaison. Si les masques de Poisson sont des navigateurs médiocres, ce sont des combattants endurcis, spécialisés dans les tactiques et combats d'abordage. Les Poissons coopèrent régulièrement avec les Serpents de Mer (qu'ils respectent), les Requins (qu'ils évitent) et les Loutres (qu'ils méprisent). Lors de la révolte de Meliadus, ils rapatrieront vers Londra toutes les troupes granbretonnes qui embarqueront dans les ports européens, mais resteront neutres.

Professions : Marin (60), Masque de Bête (30), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Esquive, Navigation, Monde Naturel, Sauter.

Caractéristiques : FOR, CON.

Armes : sabre d'abordage, hache maritime, trident.

Traits Courants : indiscret, féroce.

Grand Connétable : Baron Sysdrsek.

L'Ordre du Rat

La Ruse et l'Audace

Type : infanterie (sièges) ; **Genre** : masculin ; **Taille** : modérée ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : considérable ; **Réputation** : fameuse.

Cet ordre militaire s'est spécialisé dans les techniques de siège. Les Rats participent aux mines aux côtés des Taupes, à l'infiltration des catacombes ou des réseaux d'égouts, partent à l'assaut des murailles ennemies en compagnie des Belettes et préviennent les sorties désespérés des assiégés. Les stratèges de cet ordre participent toujours aux plans de bataille visant la conquête de cités fortifiées. Leurs concertations avec les ingénieurs de l'ordre de la Belette ont donné naissance à de nombreuses machines de siège étranges. Au combat, les Rats se montrent tout aussi vigoureux et inventifs, tirant avantage de toutes les positions stratégiques que procure leur environnement. Les Rats s'entendent admirablement avec les ordres de sapeurs et d'ingénieurs (Belette, Blaireau et Taupe), avec lesquels ils ont des échanges profitables. Outre une haine totémique pour les Chats, les Rats aiment tourner en dérision les vertus et les traits de caractère des autres ordres guerriers, ce qui leur vaut parfois quelques déboires personnels. Lors de la rébellion de Meliadus, l'ordre du Rat restera fidèle à Huon et en paiera le prix. Les troupes vaincues se retrancheront précipitamment dans le Sussex avant de disparaître.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Déplacement Silencieux, Ecouter, Esquive, Orientation, Se Cacher.

Caractéristiques : FOR, CON +1, TAI –1, DEX +1.



Armes : épée courte, rapière, arbalète légère.

Traits Courants : dissolu, provocateur.

Grand Connétable : Brenal Farnu.

L'Ordre du Renard

L'œil et le Doigt

Type : social (diplomatie, espionnage) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : exceptionnelle ; ***Réputation*** : fameuse.

C'est le service secret du Ténébreux Empire. Parmi leurs fonctions figurent reconnaissances, infiltration, propagande, préparation à la conquête. Cet ordre a été la police secrète du Prince Eternel pendant des siècles avant d'être évincé des affaires politiques internes lors de circonstances assez troubles. Il s'est dès lors exclusivement consacré à la conquête militaire, endossant à cet effet les rôles de diplomates, de marchands, d'ambassadeurs, et d'intermédiaires, avant de gagner la confiance de leurs hôtes et de les trahir au profit du Ténébreux Empire. Il est à noter que les membres de cet ordre sont parmi les moins réticents à retirer leur masque devant des étrangers, ce qui facilite grandement les missions d'infiltration, et que ce sont des maîtres comploteurs ayant orchestré la chute de bien des principautés sans intervention décisive de l'armée granbretonne. Les masques de Renard, de Chien et de Loup se détestent cordialement. Lors de la révolte de Meliadus, les Renards jetteront leur masque et se fondront dans les populations infiltrées. La plupart feront fortune sous de nouvelles identités.

Vous pouvez consulter Tatou n°3 pour une description complète de cet ordre. Les Renards ne possèdent pas la Passion Accoutumance (Masque).

Professions : Collecteur d'Impôts ou de Loyers (20), Marchand (20), Masque de Bête (20), Noble Mineur (5), Tueur à Gages (15), Voleur (15), Autres (5).

Compétences : Déguisements, Dissimuler un Objet, Eloquence, Langue Etrangère, Marchander.

Caractéristiques : INT +1, POU, DEX, APP +1.

Armes : toutes.

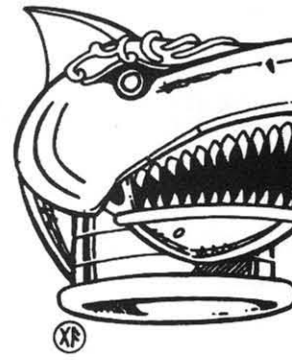
Traits Courants : fourbe, espiègle.

Grand Connétable : Marquis Berad Ceil.

L'Ordre du Requin

Les Eaux Rougies

Type : marine (pacification des mers) ; ***Genre*** : mixte ; ***Taille*** : faible ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : fameuse.



L'un des ordres qui composent la marine de guerre impériale. Les missions que les Requins effectuent sont le plus souvent le blocus des villes assiégées et la "guerre de course". Ils ont également organisé le débarquement des Sangliers en Sicilia. L'ordre est né il y a une quinzaine d'années d'une faveur mystérieuse accordée par le Prince Eternel Huon à un Connétable du Serpent de Mer. Il n'a pas encore développé de personnalité propre, sauf qu'il ressort des critères de recrutement que la plupart des masques de Requins sont des psychopathes ou des individus particulièrement cruels. Ainsi, au combat, ils préfèrent infliger d'atroces mutilations avec des armes cruelles plutôt que de tuer leurs victimes. On dit également d'eux qu'ils font honneur à leur totem en se nourrissant de chair humaine ou en se taillant les dents en pointe. Ils sont unanimement craints et méprisés par les autres Granbretons. Lors de la révolution de Meliadus, les navires Requins disparaîtront pour une destination et des objectifs inconnus. L'Amarekh ?

Vous pouvez consulter Tatou n°3 pour une description complète de cet ordre. Mépris (Vie) et Travers (Cruauté) à 2D6+6 sont des Passions communes.

Professions : Marin (45), Noble Mineur (5), Masque de Bête (45), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Esquive, Navigation, Monde Naturel, Sauter.

Caractéristiques : FOR, CON, TAI.

Armes : Arracheur.

Traits Courants : iconoclaste, pervers.

Grand Connétable : Davadleeffarn.

L'Ordre du Sanglier

La Force Animale

Type : infanterie (assaut des cités fortifiées) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : gigantesque ; ***Qualité*** : exceptionnelle ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : fameuse.

> "Les masques étaient de couleur rouge et jaune sombre et représentaient des gueules de porc sauvage ; leurs farouches yeux gemmés resplendissaient au soleil et leurs grandes défenses d'ivoire partaient de chaque côté de leur groin proéminent. C'étaient bien là des hommes de l'ordre du Sanglier, célèbre dans toute l'Europe pour sa sauvagerie."
>
> ***Michaël Moorcock - Le Dieu Fou***

L'ordre du Sanglier est parmi les plus grands et les plus anciens ordres de Granbretanne, mais il est surtout le plus actif sur le plan militaire. En effet, il participera à la plupart des campagnes d'expansion, notamment en Europe méridionale et dans les Royaumes de l'Est, et sera à l'avant-garde de toute manoeuvre militaire. Fiers et arrogants, les masques de Sanglier se comportent en seigneurs dans les pays conquis, mais aussi dans les terres d'accueil que le Ténébreux Empire protège de voisins débordants. Ainsi les Sangliers sont connus pour leur grossièreté et leur brutalité, à l'origine de bien des incidents.

Les Sangliers et les Cochons, qui composaient autrefois un seul ordre, s'entendent parfaitement, malgré leurs attributions très différentes, et partagent la même Langue Secrète. Au sein du Ténébreux Empire, si tous les officiers se félicitent de l'efficacité légendaire des Sangliers, peu de courtisans se montrent ravis de les côtoyer.

Réciproquement, rares sont les Sangliers à supporter leurs manières ampoulées et parfumées. Lors de la révolte de Meliadus, la majorité des forces de l'ordre du Sanglier sera dispersée dans toute l'Europe et ralliera les lieux de la guerre civile trop tard, empêtrée dans les armées rebelles.

Professions : Masque de Bête (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Bouclier, Esquive, Grimper, Sauter.



Caractéristiques : FOR +1, CON +2, TAI, POU.

Armes : hache d'armes, masse légère, marteau de guerre.

Traits Courants : grossier, bestial.

Grand Connétable : Archiduc Fross.

L'Ordre du Serpent

La Magie des Anciens

Type : soutien (expérimentations scientifiques et militaires) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : exceptionnelle ; ***Influence*** : exceptionnelle ; ***Réputation*** : légendaire.

Il s'agit d'un des premiers ordres, fondé lors de l'avènement du Prince Huon. Les masques de Serpent ont pour responsabilité la création ou la restauration de merveilles technologiques exploitables à des fins militaires.

Même s'ils ne comprennent pas toujours l'intégralité des phénomènes mis en œuvre (l'empirisme et la chance ne sont pas systématiquement dénigrés au profit du génie et de la méthode), les masques de Serpent sont les cerveaux les plus brillants d'Europe. Lances-feu, canons-feu, ornithoptères, et diverses armes biologiques ou chimiques sont leurs chefs-d'oeuvre.

Depuis des siècles, l'ordre du Serpent recrute les cerveaux européens, recueillant ainsi les parcelles de savoir sauvegardées du Tragique Millénaire. Lors de la conquête granbretonne, intégrer cet ordre était pour les hommes de savoir une alternative à la mort. De fait, les masques de Serpent sont certainement moins xénophobes que leurs compatriotes.

A l'époque des aventures de Hawkmoon, le succès des Serpents joue contre eux. Ils ont besoin de ressources et de locaux sans cesse plus importants, sans obtenir de la part du Roi-Empereur de rallonge budgétaire. Ils prendront le parti de Meliadus lors de sa révolution et seront responsables de son succès. La plupart d'entre eux trouveront une place dans la société proposée par la Reine Flana, ou ailleurs en Europe où leur science démoniaque fera toujours trembler les gens simples.

Vous pouvez consulter l'extension "L'Empire Ténébreux" pour une description plus détaillée de cet ordre.

Professions : Artisan (20), Ingénieur (20), Noble Mineur (5), Savant (50), Autres (5).

Compétences : Artisanat (au choix), Monde Ancien, Maîtrise Technologique, Potions, Scribe.

Caractéristiques : INT +2, POU, DEX +2.

Armes : toutes.

Traits Courants : suffisant, curieux.

Grand Connétable : Baron Kalan de Vitall.



L'Ordre du Serpent de Mer

La Voile Noire

Type : marine (combats maritimes) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : gigantesque ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : considérable ; ***Réputation*** : fameuse.

Il s'agit du plus important et du plus grand des ordres maritimes. Les Serpents de Mer constituent la principale flotte du Ténébreux Empire. Leurs bateaux d'exploration se retrouvent sur toutes les mers du monde connu où ils se livrent à la piraterie, à la protection maritime ou à la recherche scientifique.

Dans toute son histoire, l'ordre du Serpent de Mer n'a jamais essuyé une seule défaite navale, jusqu'aux chocs avec les pirates scandins dans la mer Baltik dont les issues étaient rarement prévisibles. Les Serpents de Mer sont de bons marins et des soldats convenablement entraînés. Leur discipline est supérieure à celle de n'importe quel ordre marin.

Il est bien connu qu'après chaque victoire, les Serpents de Mer se livrent à d'énormes orgies, que tous les autres ordres leur envient. Cependant, ils n'entretiennent de bonnes relations qu'avec les Loutres, les Poissons et les Anguilles. La neutralité est de mise avec tous les autres ordres, sauf ceux du Corbeau et du Requin que les Serpents de Mer méprisent.

Professions : Marin (45), Masque de Bête (45), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Grimper, Navigation, Orientation, Monde Naturel, Sauter.

Caractéristiques : FOR, CON, TAI, POU, DEX.

Armes : toutes.

Traits Courants : fier, libertin.

Grand Connétable : Duc Sevenris.

La Sororité

La Mère Secrète

Type : social (éducation, conditionnement) ; ***Genre*** : féminin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : quelconque ; ***Influence*** : exceptionnelle ; ***Réputation*** : fameuse.

Cette organisation est l'une des plus discrètes du Ténébreux Empire et peu d'étrangers soupçonnent son existence. Plus qu'à la valeur de ses guerriers ou aux inventions des savants impériaux, c'est à la Sororité que la Granbretanne doit sa supériorité morale et disciplinaire.

La fonction de cet ordre paraît simple : éduquer des enfants granbretons. Mais c'est dans ses tunnels souterrains que sont forgés les individus qui s'imaginent être des "demi dieux" nés pour dominer les "enfants turbulents" qui peuplent l'Europe.

La plupart des femmes du Ténébreux Empire n'enfantent jamais. Elles participent aux orgies sexuelles qui se déroulent trois fois par an pendant une semaine, mais les femmes enceintes sont avortées par les Pélicans (qui se serviraient des foetus à des fins inavouables). Ainsi, les déchirures des accouchements sont presque exclusivement laissées aux "porteuses", les femmes esclaves des mâles granbretons, dont les enfants rejoignent leurs souterrains.

De même, au cours de leurs conquêtes, les légions de Granbretanne prennent "en otage" les enfants des Européens pour s'assurer de leur docilité. Si les plus âgés rejoignent Londra pour y devenir des esclaves, les plus jeunes disparaissent dans les souterrains de la Sororité pour y être élevés en authentiques Granbretons. En définitive, seuls les rejetons des grandes familles granbretonnes échappent à la Sororité, car ils sont élevés au sein de la haute noblesse pour y devenir des généraux, des diplomates et des politiciens redoutables.

L'éducation prodiguée par les Soeurs tient à la fois de la torture mentale et physique et du conditionnement affectif. De fait, la plupart des Granbretons adultes respectent et craignent les membres de la Sororité. Rares sont ceux qui vont leur rendre visite dans leurs souterrains, éveillant systématiquement des souvenirs terrifiants.

Politiquement, les Soeurs oeuvrent en secret pour un retour au Matriarcat, aussi les ordres féminins ont-ils été conditionnés pour être favorables à ces idées. Lorsque Meliadus destituera Huon pour le remplacer par Flana, rares seront les femmes qui ne se placeront pas aux côtés du baron félon lors de la guerre civile.

Vous pouvez consulter l'extension "L'Empire Ténébreux" pour une description plus détaillée de la Sororité.

Professions : Apothicaire, Médecin (25), Noble Mineur (10), Mystique (10), Philosophe (50), Autres (5).

Compétences : Eloquence, Europe du Tragique Millénaire, Médecine Rudimentaire, Hypnose, Sagacité.

Caractéristiques : INT +1, POU, APP.

Armes : toutes.

Traits Courants : patiente, manipulatrice.

Grand Connétable : La Mère Secrète.

L'Ordre de la Taupe

L'Efficacité Aveugle

Type : génie militaire (mines, combat souterrain) ; ***Genre*** : mixte ; ***Taille*** : modérée; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : fameuse.

Cet ordre regroupe les spécialistes des ouvrages souterrains, comme les bunkers, les mines (tunnels creusés sous les défenses ennemies) et les contre-mines. Les masques de Taupe sont habitués à évoluer et à combattre dans l'obscurité la plus totale, afin de surprendre leurs adversaires.

De fait, leurs armes et armures sont recouvertes d'une couche de feutre éliminant les reflets lumineux. Traditionnellement, tous les enfants granbretons nés aveugles, ou qui le deviennent avant de rejoindre un ordre, sont donnés aux Taupes, qui leur prodiguent une éducation spécifique. Ainsi, même leur cécité sert les besoins du Ténébreux Empire. Les seuls voyants acceptés dans l'ordre sont des hommes, et ils constituent les deux tiers des effectifs.

Ils ont la responsabilité de détruire les sources de lumière à l'aide d'armes de jet diverses (les lances-feu, qui créent souvent des foyers, sont proscrites). Le point de règle intitulé Pénombre, Ténèbres, Invisibilité s'applique à tous les participants lors d'un combat souterrain sans luminosité. Habitués à leur cécité, les masques de Taupe triplent leurs chances de réussir une action (en général, CONx3 ou POUx3 au lieu de x1 pour leurs adversaires). L'ordre de la Taupe est réputé avoir transformé un handicap en avantage, prouvant une fois encore la supériorité du Ténébreux Empire, et attirant sur lui la sympathie des ordres guerriers.

D'excellentes relations se sont développées avec les Blaireaux et les Rats, qui coopèrent habituellement avec les Taupes. Fidèles à l'empereur, elles mèneront le combat dans les souterrains de Londra, ralentissant considérablement les troupes de Meliadus.

Professions : Artisan (25), Ingénieur (25), Masque de Bête (35), Noble Mineur (5), Savant (5), Autres (5).

Compétences : Déplacement Silencieux, Ecouter, Esquive, Orientation, Se Cacher.

Caractéristiques : FOR, CON, TAI –1, POU +1, DEX.

Armes : épée courte, poignard, masse légère.

Traits Courants : hardi, individualiste.

Grand Connétable : Sir Drew Krevlaff.

L'Ordre du Taureau

Les Cornes de Huon

Type : infanterie (gardes, patrouilles) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : fameuse.

Cet ordre militaire est réputé pour l'efficacité de ses gardes et patrouilles. Farouches défenseurs, les masques de Taureau protègent les campements granbretons, les installations cruciales comme les ornithodromes et les missions scientifiques, ainsi que les positions stratégiques comme les ponts fortifiés et les passes étroites. Les masques de Taureaux sont extrêmement populaires parmi les généraux du Ténébreux Empire, en raison de leur courage insensé et de leur abnégation à mourir. Ils s'entendent bien avec les troupes d'arrière-garde, en particulier les masques de Tigre. Les Taureaux constitueront avec les Fourmis le squelette des garnisons impériales après le rappel des armées granbretonnes lors de la guerre civile de Meliadus.

Professions : Garde (60), Masque de Bête (30), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Bouclier, Esquive, Lutte, Sauter.

Caractéristiques : FOR +2, CON +2, TAI +2.

Armes : épée longue, fléau, morningstar, grand marteau, hache moscovienne, lance longue, masse lourde.

Traits Courants : indomptable, fanatique.

Grand Connétable : le baron Saka Gerden a été élevé dans l'ordre ; son fils compte lui succéder dans sa charge.

L'Ordre du Tigre

Les Pacificateurs

Type : infanterie, cavalerie (patrouilles rurales, pacification) ; ***Genre*** : masculin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : quelconque.

L'ordre du Tigre, comme celui de la Fourmi, est relégué en garnison ou en surveillance derrière la ligne de front. Il écume les campagnes à la recherche des rebelles ou des fuyards, n'épargnant que ceux disposés à réintégrer les cités occupées pour y devenir les vassaux du Ténébreux Empire. Si la résistance ne disparaît pas, l'ordre de la Hyène succède à celui du Tigre. Pratiquement, la majorité des masques de Tigre demeurent en Granbretanne, où ils chassent et exterminent les pilleurs du Yel ou des Orkneys, ainsi que les Déchus tentant de fuir vers le continent. Ce sont des guerriers compétents, plus à l'aise en milieu naturel que dans les cités ou sur les champs de bataille. Ils s'entendent bien avec les



ordres d'arrière-garde. Lors de la révolte de Meliadus, les masques de Tigre, nombreux en Granbretanne et fidèles à leur souverain, constitueront un obstacle de taille pour le baron félon.

Professions : Chasseur (30), Garde (30), Masque de Bête (30), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Chercher, Equitation, Esquive, Pister, Se Cacher.

Caractéristiques : FOR, CON, TAI.

Armes : lance longue, épée large, griffes de combat.

Traits Courants : oppressif, expéditif.

Grand Connétable : Sir Johan Vixell.

L'Ordre du Troll

Les Artisans de l'Empire

Type : soutien (forgerons, armuriers) ; **Genre** : mixte ; **Taille** : modérée ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : effacée ; **Réputation** : quelconque.

L'ordre du Troll n'est pas connu pour la finesse de son artisanat, contrairement au Cyclope, mais pour ses réalisations pratiques et utilitaires. Avec l'expansion du Ténébreux Empire, les masques de Troll se sont spécialisés dans la fabrication d'armes et d'armures. La plupart du temps, ils officient dans les temples-casernes des ordres qui les emploient, le Temple du Troll se contentant de gérer ses ressources humaines. Les heaumes et armures qu'ils forgent sont destinés aux soldats granbretons et à leurs capitaines, et sont pauvrement, ou peu artistiquement, décorés. Les parures des officiers de l'empire sont réalisées par l'ordre du Cyclope, qui jouit d'une réputation supérieure. Les Trolls ont de bonnes relations professionnelles avec les Blaireaux qui distribuent leurs armes jusque sur les champs de bataille. Ils sont un peu jaloux de la popularité des Cyclopes. Les Trolls resteront fidèles à l'empereur, forçant les troupes de Meliadus à trouver dans les décombres de la guerre civile les armes et pièces d'armure de rechange. Flana tempèrera la colère de Meliadus et l'empêchera de les châtier.

Professions : Artisan (90), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Artisanat (forgeron), Artisanat (armurier), Crocheter, Evaluer, Monde Naturel.

Caractéristiques : aucune.

Armes : marteau de guerre, masse légère.

Traits Courants : pragmatique, travailleur.

Grand Connétable : Baron Daïron.

La Légion du Vautour

Les Fossoyeurs de l'Europe

Type : infanterie, cavalerie ; **Genre** : mixte ; **Taille** : gigantesque ; **Qualité** : quelconque ; **Influence** : effacée ; **Réputation** : médiocre.

Il s'agit de la plus grande société militaire granbretonne. Elle est uniquement composée de mercenaires étrangers : Magyars, Slaves, Bulgars ou Moscoviens pour la plupart. A l'origine, la compagnie des Vautours écumait les Royaumes de l'Est au service des rois, tsars ou princes, sous la direction du sanguinaire chef de guerre moscovien, Asrovak Mikosevaar. Il y a dix ans, pour récompenser son rôle déterminant dans la prise éclair de Kerninsburg, la Cour de Huon accueillit le renégat dans la haute noblesse granbretonne et créa la Légion du Vautour. Ses effectifs ne firent alors que croître avec la conquête des nombreuses principautés du nord de l'Europe, les légionnaires recrutant parmi les prisonniers, les opprimés et les volontaires. Même s'ils n'ont pas de temple à Londra, les légionnaires ont embrassé la vie granbretonne et portent des masques de Vautour. Ils essaient même d'égaler les vrais Granbretons jusque dans les pires atrocités. Mais, n'ayant pas été



élevés dans les souterrains de la Sororité, leur santé mentale s'effrite à mesure des atrocités qu'ils commettent au nom du Ténébreux Empire. En témoignent la folie démente de leur propre Grand Maître, Mikosevaar, et leur bannière morbide (un vautour perché sur une épée plantée dans un corps) sur laquelle on peut lire : "Mort à la Vie". Les Vautours présents à Londra, dirigés par Flana, participeront à la guerre civile de Meliadus. Les autres renieront le Ténébreux Empire et aideront à libérer leurs patries d'origine.

Les nouveaux Vautours passent toujours par une phase d'intégration au sein des régiments disciplinaires. Consultez "Le Seigneur des Sans-Masques" pour plus de précision sur le sujet.

Professions : toutes.

Compétences : Bagarre, Bouclier, Esquive, Langue Etrangère, Lutte.

Caractéristiques : aucune.

Armes : toutes.

Traits Courants : amoral, violent.

Grand Connétable : Asrovak Mikosevaar meurt à la première Bataille de Kamarg. Sa veuve, Flana, hérite alors de la direction de l'ordre, mais ne s'y intéresse pas avant de participer au coup d'état de Meliadus.

L'Ordre de la Vipère

Cornues et Eprouvettes

Type : soutien (expérimentations et assistance scientifiques) ; ***Genre*** : féminin ; ***Taille*** : faible ; ***Qualité*** : quelconque ; ***Influence*** : quelconque ; ***Réputation*** : quelconque.

Cet ordre est né il y a 60 ans, sur l'insistance d'une aïeule de Flana (parente du roi Huon) qui revendiquait le droit des femmes à intégrer l'ordre du Serpent. Le Grand Maître de cet ordre s'y refusant obstinément, voyant là une manœuvre des adeptes du Matriarcat pour infiltrer une des plus anciennes institutions de Granbretanne, Huon finit par créer l'ordre de la Vipère. Aujourd'hui, les masques de Vipère n'ont guère dépassé la stature d'assistantes et restent dans l'ombre permanente des Serpents. Surtout spécialisées dans l'alchimie, les Vipères maîtrisent les techniques de création d'innombrables drogues et poisons. Elles ont formé une alliance tacite avec les Pélicans pour ébranler la suprématie des Serpents qu'elles méprisent. Les Lézards se montrent des bibliothécaires utiles, mais sans envergure. Lorsque Flana accèdera à la royauté, les Vipères animeront le Ministère des Sciences de son gouvernement.

Professions : Artisan (20), Ingénieur (20), Noble Mineur (5), Savant (50), Autres (5).

Compétences : Artisanat (au choix), Monde Ancien, Maîtrise Technologique, Potions, Scribe.

Caractéristiques : INT +1, POU, DEX.

Armes : toutes.

Traits Courants : zélée, inventive.

Grand Connétable : Comtesse Brunnvyr.

L'Ordre du Vison

Douceur et Volupté

Type : social (divertissement, moral des troupes) ; ***Genre*** : féminin ; ***Taille*** : modérée ; ***Qualité*** : convenable ; ***Influence*** : considérable ; ***Réputation*** : fameuse.

L'ordre du Vison regroupe exclusivement des femmes dont la mission est de divertir et d'entretenir le moral des troupes. Cependant, la prostitution ne représente qu'un aspect minoritaire de leurs fonctions. Ce sont des courtisanes expertes, douées pour les arts, la poésie ou la musique. Elles divertissent aussi bien l'œil que le corps ou l'esprit. Souvent, elles se contentent d'organiser les festivités, à grand renfort d'esclaves européens des deux sexes. A de rares occasions, des courtisanes sont envoyées en mission dans quelque ambassade d'Europe, pour y séduire un seigneur ou un notable puissant. Les masques de Vison restent habituellement à Londra, organisant fêtes, orgies et célébrations à un rythme continu. Les moyens ne leur manquent pas, puisque les ordres guerriers les entretiennent grâce au fruit de leurs pillages.

Les avantages particuliers dont bénéficient les Visons sont nombreux, mais on peut citer la faveur immense accordée aux enfants nés dans cet ordre : ils peuvent intégrer tout ordre granbreton de leur choix, quels que soient la nationalité et le statut du père. Les Visons travaillent étroitement avec les spécialistes de l'espionnage, les Renards, et la police secrète, les Caméléons. Elles sont en concurrence courtoise avec les ordres de l'Art et du Dieu. Les soldats masculins du Ténébreux Empire leur vouent un respect inconditionnel et unanime. Lors de l'avènement de Flana, les Visons accepteront le rejet du masque et s'impliqueront activement dans les affaires politiques, s'y montrant redoutables et expertes. Les Visons ne possèdent pas la Passion Accoutumance (Masque).

Professions : Artisan (40), Artiste (45), Noble Mineur (10), Autres (5).

Compétences : Art (divertissement au choix), Artisanat (Séduction), Ecouter, Eloquence, Sagacité.

Caractéristiques : INT +1, DEX +1, APP +2.

Armes : poignard.

Traits Courants : entreprenante, indulgente.

Grand Connétable : Lady Alina Harentinus vit dans un luxe inouï au Palais Derova de Londra, réputé pour les soirées torrides et surprenantes qui s'y déroulent. On la tient, malgré ses soixante ans, pour une experte des jeux érotiques.

Idéaux Granbretons

Voici les descriptions de plusieurs organisations mineures que certains Aventuriers Masqués peuvent désirer rejoindre. Au-delà de rompre l'image archétypique du Granbreton en lui donnant des idéaux et des ambitions, elles permettent à des Masques de Bêtes issus d'ordres différents de s'allier et de participer ensemble à des aventures dans lesquelles ils ne sont pas obligatoirement un instrument du pouvoir impérial !

Si vous ne faîtes pas jouer d'aventuriers masqués, vous trouverez ici de quoi "habiller" la personnalité et les motivations des ténébreux adversaires de vos personnages.

Ces exemples ne sont pas limitatifs, et concernent presque tous des organisations publiques. Il existe également d'autres sociétés, secrètes ou illicites, pour servir les besoins de vos aventures. Quelques unes sont décrites, prêtes à servir de recruteurs ou d'adversaires pour vos aventuriers masqués.

Organisations Publiques

Les Vétérans du Yel

Les Vétérans du Yel regroupent à peine une centaine d'individus en vie, bien que des milliers aient rejoint leurs rangs depuis la fondation de cette organisation. Ce sont la plupart du temps des individus solitaires qui errent à travers la Granbretanne, et le Yel en particulier, pour les pacifier. Certains s'allient pour former des groupes de trois à quatre vétérans. Ce sont tous des hommes mûrs (plus de quarante ans) qui ont préféré donner à leur retraite une orientation symbolique en refusant de prendre le Masque d'Instructeur

Ils disposent de quelques havres secrets, disséminés en Gran-bretanne, où ils peuvent se réunir, se reposer et tenir conseil. Il n'est pas rare de voir quelques communautés mutantes implantées à proximité, les Vétérans essayant de les civiliser et de leur donner un enseignement basique. Ce doux rêve est souvent éphémère et se termine dans un bain de sang.

Credo

Les Vétérans du Yel ont pour idéal de restaurer la civilisation là où elle n'a plus aucune chance de se développer. Ils ont une attitude ouverte et tolérante envers les mutants qui cherchent à s'insérer, et s'efforcent d'exterminer les autres. Dans une optique comme dans l'autre, leur espérance de vie est faible.

Conditions d'Adhésion

Il suffit d'être un Masque de Bête à la retraite et d'avoir choisi cette voie honorable. Dans le Palais Impérial de Londra, un mur entier porte les noms de tous les courageux citoyens qui ont choisi ce chemin. Une fois le nom inscrit, le Vétéran jure de ne plus jamais revenir à Londra, et est officiellement considéré à la fois comme un défunt et comme un héros de la nation.

Devoirs

Promouvoir les bienfaits de la civilisation et combattre la barbarie où elle se présente.

Avantages

Aucun qu'ils ne soient capables de ménager à la pointe de leur épée. Les havres secrets sont des refuges sûrs dont ils peuvent bénéficier à volonté. Enfin, les communautés de Sans Masques qui se cachent dans l'arrière-pays leur vouent une amitié d'estime, en échange d'enseignements ou de services armés. Elles leur fournissent parfois vivres et matériaux.

Quelques Adhérents

• ***Melkeriun***, ancien Commandeur du Taureau, qui règne sur une sauvage tribu mutante du Yel et canalise son agressivité contre d'autres tribus sanguinaires.

• ***Hamstaros***, ancien Masque de Lézard qui a établi une mission non loin d'Hallapandur ; un ami sincère de Mygan de Llandar.

Les Magistrats

Ce sont des soldats qui embrassent la Vision de leur Prince Eternel d'une façon toute personnelle. En effet, pendant leurs permissions, les Magistrats errent en Europe afin d'y dispenser l'ordre et la justice. Contrairement à leurs frères masqués, ils ne se considèrent pas comme des Seigneurs, mais comme de bons samaritains qui se présentent pour combattre les injustices où elles apparaissent, surtout dans les Royaumes de l'Est et les bastions du Sincère Repentir. Ils ont longtemps accrédité l'idée, sur le continent, que les Granbretons sont des gens "bizarres mais corrects". A l'heure de la conquête granbretonne, bon nombre de Magistrats déserteront ou s'enfermeront dans une attitude de réserve. Certains prendront même les armes contre les masques de Hyène et de Corneille. La popularité de cette organisation s'effondrera donc, mais elle ne sera pas déclarée hors la loi. Huon louera même le courage de leur fronde, déplorant seulement leur incapacité à l'aider à "forger la Vision lorsque vient enfin le moment".

Credo

Les Magistrats rêvent d'une société juste et policée, et mettent leurs armes au service de cette cause. Ce sont certainement les moins granbretons des Granbretons, mais ils conservent toute l'excentricité de leur peuple dans la plupart des situations.

Conditions d'Adhésion

Les Magistrats doivent avoir une Passion Directrice Amour (Justice). Ils doivent également passer toutes leurs permissions sur le continent pour y faire progresser leur idéal. De très nombreux Magistrats sont issus de l'ordre du Lion ou du Chat.

Avantages

Les Magistrats bénéficient de la bienveillance des populations qu'ils libèrent de l'oppresseur. Ils s'entourent inévitablement d'écuyers enthousiastes et d'hommes d'armes valeureux qui insistent pour les suivre dans leurs croisades.

Quelques Adhérents

• ***Kelomteria*** "La Lionne Bleue de Kavallagh", une guerrière du Lion qui a obtenu de sa Grande Connétable un congé illimité pour faire progresser sa cause sur le continent.

Les Enfants de l'Hermine

Les Fils et les Filles de l'Hermine sont les enfants des courtisanes du Vison. A ce titre, ils ont eu le droit de choisir, sans autre formalité, leur ordre d'adoption. Bien sûr, leur choix se reporte presque toujours sur des ordres prestigieux. Les Enfants de l'Hermine se considèrent tous comme des frères et sœurs. Ils ont tissé une unité hors du commun, qui sublime parfois leur loyauté au Roi-Empereur ou à leur Grand Connétable. Le népotisme est une activité courante, les Enfants de l'Hermine aidant dans la mesure du possible les autres membres à s'élever socialement.

Credo

Parce qu'ils sont issus des ordres les plus prestigieux de Granbretanne, les Enfants de l'Hermine sont convaincus de faire partie d'une élite n'ayant à envier aux Seigneurs Ténébreux. Leur seule erreur est de penser que leur naissance leur donne droit aux mêmes prérogatives que ces derniers, alors que la société granbretonne est farouchement méritocratique.

Conditions d'Adhésion

Seuls les enfants nés dans l'ordre du Vison peuvent en faire partie. Ils développent une Passion Directrice Loyauté (Enfants de l'Hermine) égale à 1D6+12.

Devoirs

Protéger et favoriser les Fils et Filles de l'Hermine, les aider à avancer socialement.

Avantages

Les Fils et les Filles de l'Hermine peuvent compter sur leur organisation pour obtenir promotion, reconnaissance et publicité.

Quelques Adhérents

• ***Commandeur Olsal de l'Anguille***, un des plus riches commerçants de Londra.

• ***Terem le Froid***, Connétable de l'Ordre du Loup et cousin du Baron Meliadus.

Les Camarades de la Nouvelle Chance

Ces individus farouches ont connu l'expérience des régiments disciplinaires et en sont revenus transformés. Leur fanatisme est sans borne, et leur détermination inébranlable. Ils adhèrent à l'élite de leurs ordres respectifs.

Credo

L'expérience commune dans les régiments disciplinaires est plus forte que les haines et les rivalités qui existent entre leurs ordres. Ils ont tissé des liens exceptionnels entre eux et il n'y a pas de serviteurs plus dévoués du Roi-Empereur, à part peut-être les Masques de Mante eux-mêmes.

Conditions d'Adhésion

Etre revenu des régiments disciplinaires et avoir intégré l'élite de son ordre. Les Camarades de la Nouvelle Chance ont les Passions Directrices suivantes : Loyauté (Organisation) 2D6+6, Loyauté (Huon) 18.

Devoirs

Toujours marquer sa supériorité par rapport aux autres Granbretons en excellant en tout. Les Camarades de la Nouvelle Chance sont réputés pour leurs hauts faits et leur fidélité absolue envers le Prince Eternel.

Avantages

Les membres bénéficient de la bienveillance du Roi-Empereur et ont parfois l'honneur de le servir directement.

Quelques Adhérents

• ***Ulbor du Glouton***, qui se glorifie d'abattre près de cinquante (!) adversaires à chaque combat, sans jamais succomber. Il lui manque toutefois un œil et plusieurs doigts aux deux mains.

• ***Asmekh de l'Araignée*** est une légende. Personne ne sait avec certitude si elle existe, mais on en entend parler à l'occasion. Il n'y aurait pas de machine à tuer plus froide et plus discrète dans tout l'Empire.

Les Neveux du Trône

Les Neveux du Trône sont de jeunes Granbretons enthousiastes qui ont démontré leur loyauté et leur capacité à servir leur Roi-Empereur avant d'avoir achevé leur éducation dans leur ordre. Même s'ils n'ont pas le droit de s'y exprimer, les Neveux du Trône ont une place permanente à la cour de Londra. Ils sont considérés comme les pupilles de Huon lui-même.

Credo

La cause du Prince Eternel passe avant tout. Les Neveux du Trône sont généralement les premiers à embrasser les nouvelles directives ou orientations prises dans les affaires politiques ou civiles. Ils sont toujours volontaires pour des missions au service de la nation.

Conditions d'Adhésion

Les volontaires doivent avoir bonne réputation et servir avec passion le Globe-Trône. Leur Loyauté (Grand Connétable) doit être strictement inférieure à leur Loyauté (Huon).

Avantages

Les membres bénéficient de la bienveillance du Prince-Eternel, sont toujours accueillis à la cour lors des festivités. Ils peuvent assister, dans certaines conditions, aux conseils de guerre et approcher quelques Seigneurs Ténébreux, s'ils en ont l'audace.

Quelques Adhérents

Diverses têtes brûlées toujours volontaires pour des missions dangereuses. Les effectifs sont très changeants, chacun pouvant quitter à tout moment cette organisation. Le Jeune Duc Pra Flenn de Lakadesh en a lui-même fait partie.

Les Lecteurs-Chercheurs

Les Lecteurs-Chercheurs forment une fraternité d'érudits passionnés par les merveilles du passé et l'histoire ancienne. Ils errent souvent sur le continent, essayant d'exhumer d'anciens documents ou de vieilles reliques. Ce sont des explorateurs, des archéologues et des ethnologues.

Credo

Aucune croyance particulière n'est nécessaire. Une forte passion pour l'histoire, les vieux livres et la poussière semble toutefois indispensable...

Conditions d'Adhésion

Il suffit de prêter serment d'assistance à la Fraternité, et de partager avec elle les fruits de ses découvertes. Les Lecteurs-Chercheurs recrutent essentiellement parmi les ordres d'érudits (celui du Lézard en premier), mais il est surprenant de constater l'attirance qu'exerce le Monde Ancien sur la plupart des citoyens de Londra. Ainsi, nombre de soldats masqués embrassent les penchants des Lecteurs-Chercheurs, et se transforment en explorateurs à la première occasion. Ils bénéficient de la Passion Amour (Monde Ancien) à une valeur égale à 2D6+6.

Avantages

Outre un accès complet et illimité aux musées et bibliothèques de la fraternité, entretenus par l'Ordre du Lézard, les Lecteurs-Chercheurs peuvent recevoir des enseignements dans la compétence Monde Ancien et dans n'importe quelle Langue Archaïque européenne. Les scribes, copistes, experts et traducteurs proposent des tarifs préférentiels à leurs frères.

Quelques Adhérents

• ***Issuria de la Vipère*** est la doyenne et la Maîtresse de cette Fraternité.

• ***Ebol du Morse*** est un passionné des voyages et des explorations, qui a noirci des dizaines de carnets du récit de ses découvertes. C'est l'archétype du Lecteur-Chercheur issu d'un ordre non érudit.

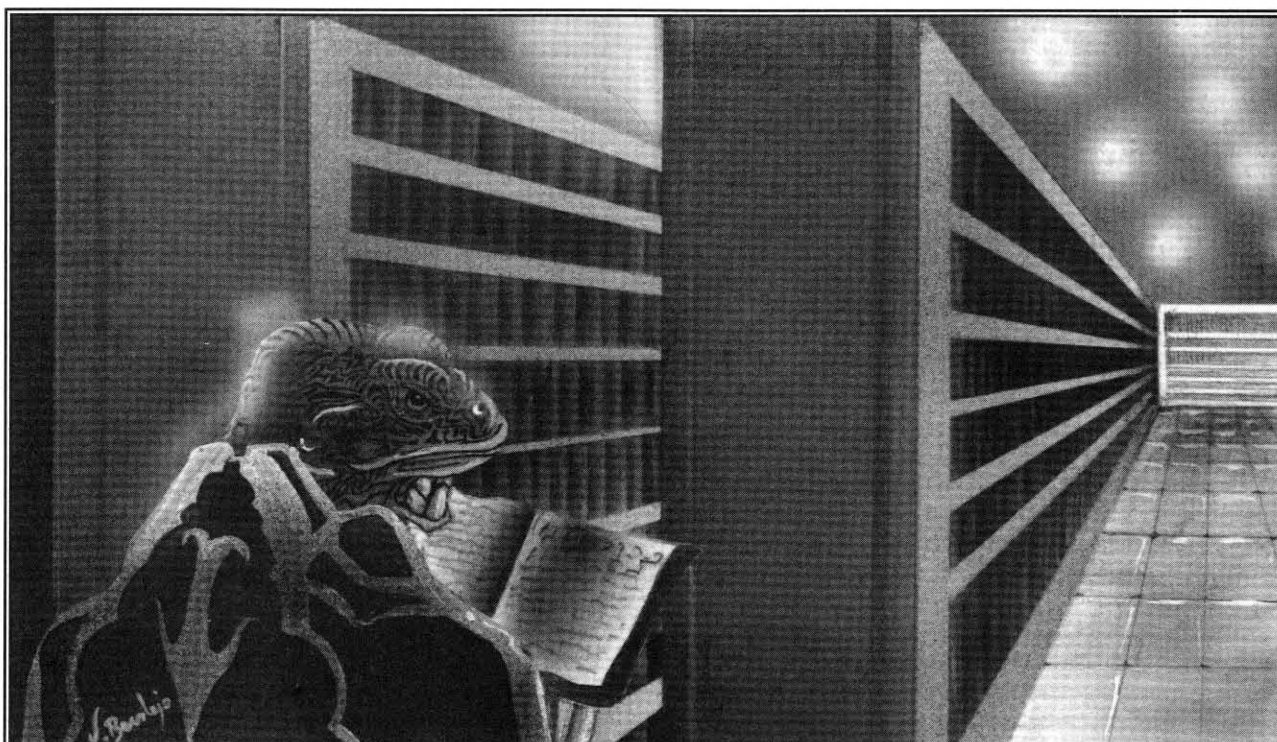
• ***Amzalius*** est un Connétable du Lézard qui subventionne dans leurs recherches autant ses propres départements que cette fraternité.

Les Filles de Granbretanne

Il s'agit de la vitrine officielle du Matriarcat, étroitement surveillée par les autorités. Ce sont des viviers d'idées progressistes qui remettent régulièrement en cause le conservatisme granbreton, incarné par l'éternel Roi Huon.

Credo

Les Filles de Granbretanne cherchent à promouvoir la condition féminine dans la société granbretonne, qu'elles esti-



ment machiste, brutale et peu propice à leur épanouissement. Elles revendiquent notamment le droit d'assurer elles-mêmes une partie de l'éducation de leurs enfants, qui leur sont enlevés dès la naissance.

Conditions d'Adhésion

Etre de sexe féminin.

Avantages

Aucun. Tout ce que le pouvoir royal autorise aux Filles de Granbretanne consiste à se réunir pour débattre sans fin.

Quelques Adhérents

• ***Sœur Befira***, vierge et érudite de la Sororité, dont la beauté absolue est le seul masque qu'elle daigne porter.

• ***Shanta***, demi-sœur de Flana Mikosevaar, que l'on dit perpétuellement enceinte depuis l'âge de 15 ans. Elle aurait une bonne douzaine d'enfants.

Le Phalanstère Pourpre

Les membres du Phalanstère Pourpre sont des prêcheurs plus que convaincus de la supériorité de la race granbretonne. Ils sont cruels et amoraux, méprisent la vie d'autrui et considèrent les autres humains comme de vils animaux. Hédonistes à l'ego hypertrophié, leur spécialité consiste à organiser des agapes, des orgies et autres sauteries du même genre, à la conclusion desquelles les esclaves présents sont rituellement mis à mort, dans un luxe ostentatoire et avec une mise en scène de mauvais goût. Leur cruauté est telle qu'ils ne cachent même pas leur sort à leurs futures victimes, se délectant de leur détresse mentale et jouissant de l'hystérie dans laquelle les plongent leurs tortures mentales. Leurs autres activités consistent en safaris, chasses à l'homme, combats arrangés de gladiateurs et/ou de créatures mutantes, tragédies orchestrées de toute pièce et divers spectacles avilissants, comme les exhibitions de gymnastes sexuels.

Credo

Seuls les Granbretons sont de véritables humains. Les autres ne sont au mieux que des animaux à peine doués de conscience ; aucune valeur ne peut raisonnablement être accordée à leur vie. Le Phalanstère Pourpre sait que la vie est éphémère, et qu'elle doit être vécue intensément ; il ne se reconnaît donc aucun excès.

Conditions d'adhésion

N'importe qui peut adhérer à leur philosophie, mais pour y trouver un intérêt quelconque, il faut avoir un score au moins égal à 15 dans un ou plusieurs Travers, ainsi que dans la Passion Directrice Mépris (Vie).

Devoirs

Les membres du Phalanstère Pourpre ne doivent jamais témoigner de compassion à une créature inférieure (tout non-granbreton, en fait) et cultiver la cruauté inutile dès que possible. Ils doivent organiser une petite soirée privée au moins trois fois par an.

Avantages

Les adhérents de cette organisation vivent intensément chaque instant de leur existence. Ils sautent d'une soirée à l'autre, s'adonnant à mille perversités. Les sauteries auxquelles ils assistent brassent de nombreuses personnalités, avec lesquelles il est possible de nouer des liens intéressants.

Quelques Adhérents

Les Seigneurs Ténébreux ne s'abaissent pas à adhérer à cette organisation, qui singe de façon vulgaire leur propre quotidien. Au contraire de nombreux intellectuels, artistes et nobles granbretons se laissent séduire par ses excès abominables.

Organisations Secrètes

L'Ordre du Caméléon

L'ordre du Caméléon a récemment été formé en remplacement de la police secrète du royaume, fonction anciennement dévolue à l'ordre du Renard. En effet, à l'issue de curieux incidents politiques restés sans explication (les plans et contre-plans à tiroirs des Renards étaient si soigneusement emmêlés que les motifs de certains assassinats "stratégiques" en étaient devenus scandaleusement incertains), le Roi Huon a écarté les Renards décidément incontrôlables de cette activité.

Credo

C'est à cette organisation qu'il revient aujourd'hui de surveiller les nobles, de déjouer les complots, et d'entretenir suffisamment d'agents parmi les Sans Masques pour étouffer les révoltes de désespoir qui éclatent parfois dans les bas-fonds de Londra. La pluralité des origines de leurs membres assure un semblant de partialité.

Conditions d'Adhésion

Elles sont obscures. Nombre d'agents sont recrutés très tôt pour suivre la double formation de leur ordre et celui du Caméléon. Il semble toutefois que des individus adultes, manifestant du talent pour les intrigues, soient recrutés sur le tard. La Passion Directrice Loyauté (Ordre d'origine et/ou Ordre du Caméléon) ne dépasse jamais 2D6. En revanche, Loyauté (Huon) a souvent une valeur de départ égale à 16.

Devoirs

Les Caméléons doivent remettre des rapports périodiques sur toutes les informations, même insignifiantes, qu'ils ont collectées. Celles-ci sont ensuite triées et classées selon de multiples critères dans des archives gigantesques dont l'étendue donne le vertige. L'idée est de pouvoir les exhumer et les réutiliser aisément, même vingt ans plus tard. Les possibilités des recherches croisées sont particulièrement intéressantes.

Avantages

Les Caméléons jouissent de crédits considérables pour mener leur mission à bien. Grâce à la duplicité de leurs membres, ils bé-

néficient d'un réseau d'informations qui les relie à tous les ordres. Ils ont également hérité des structures et des méthodes éprouvées de leurs prédécesseurs Renards.

Quelques Adhérents

• ***Le Grand Fureteur*** est certainement ce qu'il y a de plus proche d'un Grand Connétable, et seul Huon en connaît l'identité. Il serait un spécialiste du déguisement, capable de passer pour un homme ou une femme au cœur même d'une orgie.

• ***Troy Snider de la Mante*** (voir le Seigneur des Sans Masques p.104) en est peut-être un membre, bien qu'il paraisse plus proche de la Main Secrète du Trône que de l'ordre du Caméléon.

La Main Secrète du Trône

Il s'agit d'un subtil outil au service à la fois des Seigneurs Ténébreux, des ordres du Caméléon et du Renard, ainsi que bien sûr du Prince Eternel. La Main Secrète du Trône bénéficie d'un important budget secret et du soutien des Connétables de tous les ordres. Personne ne fait à proprement parler partie de la Main, mais bien nombreux sont ceux qui l'ont servi, sans même le savoir ! Et pas seulement des citoyens de Londra, puisque des étrangers et des Sans Masques ont également œuvré pour elle. Il semblerait toutefois que les aventuriers masqués en soient les agents privilégiés...

Une spécialité de la Main consiste à mystifier les agents sélectionnés de façon à ce qu'ils s'impliquent dans certaines affaires de leur propre initiative et sans mandat officiel. Il leur est ainsi plus facile de les sacrifier et d'étouffer des liens embarrassants, notamment dans le cadre d'assassinats politiques.

Credo

Aucun à proprement parler. Lorsqu'une affaire (d'importance très variable) ne peut être confiée à un ordre plutôt qu'à un autre, les Seigneurs Ténébreux conviennent de faire appel à cette organisation. Par exemple, la Main peut être invoquée pour envoyer quelque part en Europe un commando aux compétences disparates appuyer une équipe d'espions Renards.

Conditions d'Adhésion

Elles sont spéciales. En fait n'importe quel individu est un agent potentiel. Les membres de la Main ne font partie d'aucun ordre particulier et sont parfois sélectionnés au hasard si cela sert l'intérêt d'une affaire. Un groupe d'agents efficaces peut être sollicité à plusieurs reprises ou dissous une fois la mission remplie. Il n'est pas certain que des membres permanents existent, bien que certains agents aient connu une longévité exceptionnelle dans cette activité. La plupart du temps, ces derniers sont "récupérés" par l'ordre du Caméléon.

Devoirs

Les supérieurs immédiats des agents sont souvent des Seigneurs Ténébreux. Tout échec est donc fortement préjudiciable à la carrière du Granbreton.

Avantages

Des récompenses sont traditionnellement associées au succès des missions. Dans le cas où les agents ont été les instruments inconscients des Seigneurs Ténébreux, ils seront surpris par l'octroi d'un esclave personnel ou d'une promotion. Seul un billet de remerciement laconique écartera la thèse de l'erreur administrative...

Quelques Adhérents

On en connaît aucun de régulier. A nouveau, il semblerait que Troy Snider soit un commissionnaire assidu de cette organisation.

Organisations Illicites

Les Nouvelles Mères (Matriarcat)

Les Nouvelles Mères se terrent dans les souterrains les plus inaccessibles de Londra. Y accéder nécessite parfois plus d'une journée de marche, de nage sous des lacs souterrains et de reptation dans d'étroits boyaux. La plupart du temps, il leur est plus facile de se réunir dans des grottes "oubliées" par la Sororité et plus proches de la surface. Par contre, elles sont plus susceptibles d'être surveillées par l'ordre du Caméléon, dont le Matriarcat est la principale cible.

Elles forment un adversaire à la démesure de Huon, animées par des millénaires de haine contre l'usurpateur. Les Nouvelles Mères font un usage extrêmement subtil et efficace de leurs membres. Ainsi, les sympathisantes appartenant aux ordres de l'Anguille ou du Chameau fournissent moyens financiers et renseignements généraux ; celles de l'ordre de la Vipère procurent un soutien technologique évolué ; les mères de l'ordre du Vison se sont spécialisées dans le renseignement politique. Enfin, les ordres de l'Araignée, du Daim et de la Guêpe fournissent une redoutable force militaire, prête à l'emploi. Les Sans-Masques sont également des outils utiles, faciles à manipuler pour servir de chair à canon.

Mais le véritable instrument du Matriarcat, c'est bien évidemment la Sororité. En l'absence de l'ordre du Dieu, la Sororité aurait depuis longtemps permis le retour des femmes au pouvoir. Malheureusement, les Prêtres contrôlent étroitement le contenu et la qualité des enseignements des Sœurs.

Les adversaires des Nouvelles Mères sont donc multiples : Caméléon, Dieu et Huon lui-même. Elles travaillent à réduire et/ou discréditer chacun d'eux, à défaut de pouvoir leur porter des coups fatals. Elles se sont spécialisées dans les attentats politiques et la corruption. Elles ont trouvé dans les reliquats de l'ordre de l'Ours des alliés inattendus mais appréciés.

Credo

Le pouvoir aux femmes ! Les hommes sont des sous-humains juste bons à la reproduction et à servir d'esclaves armés. Ils ont précipité la chute de l'Age d'Or et provoqué les cataclysmes du Tragique Millénaire. Les femmes doivent les empêcher de recommencer les folies du passé.

Conditions d'Adhésion

Seules des femmes peuvent adhérer à cette organisation. Elles doivent avoir au moins 13 en Mépris (Hommes) et 15 en Haine (Huon). La Passion Directrice Haine (Hommes) est un plus, mais n'est pas obligatoire. Les femmes qui ne satisfont pas ces conditions peuvent toujours rejoindre les Filles de Granbretanne, où sont cultivées les doctrines et les passions nécessaires à l'intégration dans les Nouvelles Mères.

Devoirs

Toujours traiter les hommes par le mépris. Lutter pour libérer la femme du semi-esclavage dans lequel elle est entretenue par la société machiste de Granbretanne. Jeter à bas de son trône Huon l'usurpateur, responsable de la chute du Matriarcat des origines.

Quelques Adhérents

• ***Dame Sauza de la Taupe*** est l'une des personnes les plus recherchées de l'Empire, la seule à avoir pu approcher impunément l'Usurpateur et attenter à sa vie depuis le coup d'état des Ours. La façon dont elle a déjoué la Garde Impériale reste un mystère entier, mais elle n'a jamais retenté sa chance.

• ***Sœur la Mort*** est crainte et rejetée même au sein des Nouvelles Mères. Elle allie des arcanes étranges à la technologie moderne pour transformer les millions de morts des catacombes londraines en zombies prêts à combattre pour elle. Elle abhorre la vie au point que le Matriarcat la redoute et encourage vivement son élimination. On dit également d'elle que c'est une mort-vivante se nourrissant de chair encore frémissante.

• ***Khalis du Vison*** est l'une des Nouvelles Mères les plus secrètes, une proche de Lady Alina Harentinus. Probablement l'une des plus hautes autorités vivantes du Matriarcat.

L'Ordre des Voleurs

Il s'agit d'un ordre qui n'a jamais été reconnu par le Roi-Empereur, et qui a été fondé sans bénéficier des codifications et réglementations imposées par l'ordre du Dieu.

Les Voleurs volent les masques des autres ordres, et s'en servent pour parasiter la société granbretonne à leur guise. Ils sont une des cibles principales de l'ordre du Caméléon, et ses membres sont soumis à d'indicibles tortures avant d'être exécutés, s'ils sont pris.

Les Voleurs se cachent dans les quartiers en ruine de Londra. En dehors de ses membres, nul ne connaît l'emplacement de leur temple, celui-ci se déplaçant régulièrement.

Ils n'ont aucune relation (si ce n'est une sincère sympathie) avec le mystérieux Seigneur des Sans Masques, dont les méthodes et la technique du vol de masques sont cousines. Toutefois, là où les Voleurs désirent simplement parasiter la société londraine, le Seigneur des Sans Masques ambitionne de la renverser. Consultez le supplément "Le Seigneur des Sans Masques" pour plus de renseignements sur cet individu.

Credo

Pourquoi se prêter au dur labeur de la vie dans les ordres, alors qu'il suffit d'usurper l'identité d'un Masque de Bête pour jouir de ses agréments ? Une collection pertinente de masques permet de goûter à tous les plaisirs que peut offrir Londra... Certains Voleurs ont même éliminé le Granbreton originel et totalement usurpé leur nom et leur place dans la société londraine.

Conditions d'Adhésion

Les membres de cet ordre sont des voleurs des deux sexes. La plupart sont des Granbretons, rejetés lors des épreuves d'admission dans les ordres ou à la fin de leur entraînement. Dans leurs rangs, la médiocrité côtoie l'ambition et le génie tardivement révélé.

Devoirs

Protéger à tous prix la clandestinité de l'ordre et partager avec ses frères masqués les richesses dérobées.

Avantages

Les Voleurs connaissent chacun 1D3+1 Idiomes Secrets de différents ordres, à un score de 5D20%. Cette connaissance les aide à usurper l'identité des citoyens de Londra. Ils peuvent également suivre des cours dans compétences suivantes et y devenir très performants : Art (Comédie, Ventriloquie, Imitation), Déguisement, Dissimuler un Objet et Sagacité.

Quelques Adhérents

A part Huon dans son Globe-Trône, n'importe quel Granbreton, quel que soit son rang, pourrait être un Masque de Voleur. Toutefois, à l'exception de quelques têtes brûlées, les Voleurs veillent à ne pas usurper l'identité de personnalités trop importantes.

Le Culte des Masques

Il s'agit d'un mouvement nostalgique destiné à préserver certaines traditions granbretonnes après la chute du Prince Eternel. Son existence n'est découverte que deux à trois années après l'avènement de la Reine Flana, bien qu'il soit soit né dans les semaines qui suivirent la défaite de Meliadus à Londra.

Le Culte des Masques s'oppose et conspire contre le gouvernement de la reine Flana. Très conservateurs, les Porteurs de Masque désapprouvent chacune de ses réformes, usant de moyens terroristes pour pousser la cousine de Huon à abdiquer. Ils y seraient certainement parvenus si de subtils changements n'étaient pas intervenus en Flana, depuis son aventure avec le défunt Huillam D'Averc. En effet, ils la considèrent toujours comme une figure faible et rêveuse, alors que son drame personnel a trempé son caractère de détermination et de courage.

Les adeptes du Culte des Masques se sont rassemblés en une demi-douzaine de sociétés secrètes officiant dans les plus profonds souterrains londrains, et plus rarement sur le continent. L'envergure de chaque cellule dépasse rarement la centaine d'individus, mais ces fanatiques disposent de rares courants de sym-

pathie au sein même du gouvernement de la reine, certains courtisans pratiquant un dangereux double jeu. Malheureusement, leurs tentatives pour convertir les néogranbretons (qui ont rejeté avec soulagement le masque pour réapprendre à travailler la terre) ne connaissent qu'une réussite très superficielle. Les quelques saints et stigmatisés des ordres masqués ayant survécu à la Bataille de Londra ont rallié en masse ce mouvement, et leurs prêches continuent à en inspirer les adeptes. Ils prophétisent notamment un retour à l'ordre ancien.

A l'instar des adeptes du Matriarcat (vieux de plus de 2 000 ans), le Culte des Masques risque de survivre de longues années dans les mentalités de certains Granbretons, même s'il est improbable que ses aspirations aboutissent un jour prochain. Leurs membres ont presque tous la Passion Esprit (Ordre) à 15 ou plus, symbolisant leur incapacité à trancher avec leur ancien mode de vie.

Chroniques du Château Airain

On apprend dans ces nouvelles que l'une de ces communautés de fanatiques s'est constituée autour des savants Taragorm et Kalan de Vitall, que l'on présumait morts depuis la Bataille de Londra. En fait, ils conjuguent leur savoir redoutable pour recréer le Ténébreux Empire dans une dimension parallèle, en en ressuscitant les membres les plus illustres. Mais, quelque chose perturbe leurs plans et les deux savants entrevoient la nature réelle du Champion Eternel, incarné en Hawkmoon, comme en étant à l'origine.

Ils décident donc d'éliminer le Germain, mais pour satisfaire à des lois de paradoxes temporels et dimensionnels propres au Multivers, ils sont contraints de ramener du passé les anciens amis de Hawkmoon, car eux seuls peuvent attenter à sa vie sans que leurs espoirs d'un nouveau Ténébreux Empire soient anéantis. Hawkmoon parvient à déjouer leurs plans, mais à trop jouer avec la nature du Multivers, le Vent du Temps le projette dans une série de quêtes prodigieuses qui conclue la saga du Champion Eternel. Si l'impact de ces événements est considérable pour Hawkmoon, l'Histoire ne retient finalement qu'une conclusion à la chute des Seigneurs Ténébreux : tous les héros kamargais ont péri lors de la Bataille de Londra, à l'exception de Hawkmoon et du Comte Airain. Le Germain, bien que le Joyau Noir lui ait été retiré, a sombré dans la folie pendant cinq longues années. Si son nom est tout de même honoré, tous pleurent le prix qu'il a eu à payer pour vaincre le Ténébreux Empire : ses amis, son épouse, son esprit. Dans les années qui suivent, les dramaturges et les ménestrels composent des oeuvres désespérées et poignantes sur ces thèmes.

Armes Rituelles

Certains ordres utilisent des armes qui leur sont bien spécifiques. Ces dernières sont censées permettre une meilleure identification entre le Granbreton et l'Esprit de son ordre. Leurs utilisateurs leur vouent un attachement similaire à celui qu'il porte à leur masque. Les Masques de Bête les réservent habituellement pour de grandes occasions ou lors de parades. Seuls les capitaines, commandeurs, jeunes commandeurs, haut commandeur, connétables et grands connétables semblent s'en servir quotidiennement, de même que les Masques de Bête dont le score en Passion Directrice Esprit (Ordre) est supérieur ou égal à 13.

Il existe plusieurs autres armes non rituelles développées au gré des caprices des Seigneurs Ténébreux. A l'instar du boutefeu, du choqueur et du pistolet à colle, ce sont souvent des objets technologiques très mineurs, à l'utilité variable. Si elles sont fréquemment utilisées, elles ne font pas nécessairement partie des armes préférées de l'ordre.

Aiguillon

Ordre de la Guêpe

C'est un javelot entièrement métallique, capable d'injecter un venin. L'extrémité de la pointe est creuse. Au premier contact, elle se rompt et libère le poison. L'aiguillon est donc à usage unique. La nature du poison est à la discrétion du masque de Guêpe qui sollicite le concours des Vipères (plus rarement des Serpents) pour sa réalisation. Cette arme appartient à la même catégorie que le javelot et la lance à une main.

Armure d'Assaut

Ordre du Lion

Ces armures de plaques, fort lourdes et inconfortables, constituent une carapace à peine plus commode que les armures de tournoi. Pour être portées, elles nécessitent des scores de FOR/DEX de 14/9 au moins. Plus encore que les armures de plaques ordinaires, elles constituent de véritables étuves en été...

Armure Annelée

Ordre de la Mante

> "Alignés le long des murs, raides, l'arme haute, se tenaient les soldats de l'ordre de la Mante, avec leurs masques d'insectes et leurs armures annelées, vertes, dorées et noires."
>
> ***Michaël Moorcock - Le Joyau Noir***

Ces armures sont les chefs d'oeuvre des artisans et des savants impériaux. Constituées d'un alliage verdi extraordinairement résistant, elles bénéficient de techniques d'assemblages, de fixations et d'articulations qui n'entravent pratiquement pas les mouvements de leurs porteurs.

A terme, ce nouveau type d'armure est appelé à équiper toutes les forces armées de Granbretanne, mais leur coût prohibitif les cantonne pour l'instant à l'ordre d'élite de la Mante.

Arracheur

Ordre du Requin

L'arracheur est une lance courte dotée de plusieurs crochets courbes, semblables à des hameçons géants. Les masques de Requin s'en servent comme d'une hache à deux mains. A moins de réussir un jet de Chance, la victime est immobilisée par l'arracheur planté dans ses chairs, donnant aux complices du Requin tout le temps nécessaire pour l'achever. Elle peut se dégager en réussissant un jet de FOR contre FOR sur la table de résistance, et en s'infligeant 1D3 points de dégâts supplémentaires quel que soit le résultat de la tentative.

Bubons

Ordre du Crapeau

L'armure des masques de Crapaud est couverte de bosselures, imitant la peau de véritables batraciens. Chaque "verrue" renferme une surprise différente. Pendant le combat, le Crapaud peut arracher l'un des bubons et le jeter sur son adversaire. Les verrues peuvent également se briser lors d'un corps à corps, affectant les deux combattants. Comptant sur son armure pour le protéger, le masque de Crapaud peut décider d'effectuer un jet de Lutte pour serrer son adversaire contre sa cuirasse, faisant exploser un ou plusieurs bubons. Chaque armure de Crapaud est sertie d'une douzaine de bubons. En moyenne, seuls 2D4 sont encore intacts. Quelques exemples d'effets :

- Contient un précipité chimique qui explose lorsque la capsule est brisée. Provoque 1D4 points de dégâts et un effet d'étourdissement (voir le point de règles correspondant).
- Libère un gaz noir et odorant. N'a aucun effet nocif, sert à la dissuasion ou à la fuite. Forme un nuage de 1D3 mètres de diamètre.
- Acide légèrement corrosif (voir le point de règles correspondant).
- Projette une mousse qui se répand sur le corps en 1D4 rounds et se solidifie en autant de rounds. Sa dureté avoisine celle de la roche et emprisonne une cible qui ne peut compter que sur une aide extérieure pour être dégagée.
- Libère un gaz nocif et corrosif. Si la cible inhale le gaz, elle endure des dégâts comme si elle ne possédait pas d'armure. Cette dernière se détériore néanmoins (consulter le point de règles correspondant).
- Provoque un flash lumineux d'une très grande intensité. La victime subit les effets de l'étourdissement (consulter le point de règles correspondant).

Boutefeu

Ordre de la Belette

Il s'agit d'un long tube de bronze creux, équipé d'une poignée. Le boutefeu peut cracher à une dizaine de mètres de grosses boulettes de phosphore enflammé. Un individu vivant doit réussir un jet de Chance ou s'enflammer à l'instar de tout matériau combustible. Autonomie : 6 tirs.

Choqueur

Ordre du Cygne

C'est un court bâton de cuivre munie d'un pommeau isolé et d'une batterie apparente. Cette trique produit un choc électrique causant 1D3 points de dégâts. La victime est Etourdie au moins un round (consultez le point de règles correspondant dans les règles de base de Hawkmoon NE). Autonomie : 6 coups.

Cornes de Bélier

Ordre de la Chèvre

En combat, les Masques de Chèvre aiment surprendre leur adversaire en lui assénant un coup de tête. A cet usage, leur masque est équipé de solides cornes recourbées. La chance de base est égale à la compétence Bagarre. Ce coup n'est pas une attaque supplémentaire ; il se substitue à l'attaque normale.

Cornes de Taureau

Ordre du Taureau

A l'instar de l'ordre de la Chèvre, les Masques de Taureau assènent parfois des coups de tête à leurs adversaires. Leurs cornes sont toutefois plus redoutables, puisqu'elles restent emprisonnées par le corps de la cible sur un jet critique ou un Empalement. Pour se libérer, le Masque de Taureau doit réussir un jet sous FORx3 le round suivant.

En cas d'échec, il reste prisonnier mais son adversaire endure un point de dégât supplémentaire, non absorbable par les armures. S'il a encorné, le Granbreton ne peut continuer à se battre qu'à l'aide des compétences Bagarre ou Lutte. S'il réussit son jet de Forx3, le Taureau se dégage en infligeant 1D3 points de dégâts supplémentaires, non absorbables par l'armure. Se dégager compte comme une action entière de combat. A nouveau, ce coup n'est pas une attaque supplémentaire mais se substitue à l'attaque normale.

Cracheur Noir

Ordre de la Pieuvre

Il s'agit d'un canon-aspergeur projetant un nuage de gouttelettes noires sur la cible. Celle-ci doit réussir un jet de Chance ou être totalement aveuglée pendant 1D3 heures par le liquide lacry-

mogène, qui outre des pleurs abondants, provoque le gonflement des paupières et de violentes douleurs oculaires. Même si le jet de résistance est réussi, la victime diminue d'un quart tous ses scores de compétence ayant trait à la vue ou au tir.

Le réservoir ressemble à la tête d'une pieuvre, le canon étant constitué par les torsades de ses tentacules enroulés. Autonomie 2 tirs.

Crochetfou

Ordre de l'Anguille

Le crochetfou est une longue lanière de cuir entourant un câble d'acier terminé par une griffe longue de 30 cm extrêmement acérée. Il se manie à la manière du lasso plutôt que du

Extension de la Table des Armes de Contact

	Base	Dégâts	1/2 Mains	Structure	Taille	Empale	Pare	FOR/DEX min.
Aiguillon	15	1D6+1+MD	1 ou 2M	20	longue	oui	oui	9/8
Arracheur	15	2D6+3+MD	2M	15	moyenne	oui	oui	11/9
Bubons	Lutte %	spécial	-	-	courte	non	non	-
Choqueur	25	1D3+spécial	1M	6	moyenne	non	non	7/7
Cornes (Bélier)	Bagarre %	1D4+MD	-	-	courte	non	non	-
Cornes (Taureau)	Bagarre %	1D6+1+MD	-	-	courte	oui	non	-
Crochetfou	05	1D8+1+1/2MD	2M	8	longue	oui	non	11/14
Griffes de Combat	25	1D3+1+MD	1M	6	courte	non	non	-
Mandibules	Lutte %	1D4+1+spécial	-	-	courte	non	non	-
Pioche de Guerre*	25	1D8+2+MD	2M	17	longue	oui	oui	9/9
Pointu	05	1D8+MD	1M	8	courte	oui	non	12/10

**Capacité de Perce-Armure égale à 3 points.*

Extension de la Table des Armes de Jet

	Base	Dégâts	Portée	Att./Rd	Structure	Empale	Pare	FOR/DEX min.
Aiguillon	15	1D6+1/2MD	75	1	20	oui	oui	10/9
Bubons	Lancer %	spécial	6	1	-	non	non	-/7
Toile*	10	1D6+1/2MD	30	3	4	oui	non	12/12

**Capacité de Perce-Armure égale à 1 point.*

Extension de la Table des Armes de Tir

	Base	Dégâts	Portée de Base	Tirs/Rd	Structure	Perce-Armure	Empale	Pare	FOR/DEX min.
Boutefeu	10	1D6	12	1	15	non	non	non	-/12
Cracheur Noir	10	spécial	10	1	4	non	non	non	-/12
Pistolet à Colle	10	spécial	12	1	8	non	non	non	-/12

Extension de la Table des Armures

	Abs.	Abs. sans Heaume	Enc.	Autre TAI	Comp.	Comp. sans Heaume	Rounds
Armure d'Assaut	2D6+2	2D6	encombrante	non	75 %	50 %	15
Armure de la Mante	2D8+2	2D8	modéré	non	25 %	10 %	12
Armure des Dragons *	2D6+2	2D6	encombrante	non	75 %	50 %	15

** Cette armure est décrite dans le supplément "Le Seigneur des Sans Masques". Sa conception est très proche de l'amure d'assaut de l'ordre du Lion.*

fouet. Les règles sur l'enchevêtrement (voir livre de base) s'appliquent à cette arme. Les chances de parer un crochetfou sont divisées par deux ; il vaut mieux tenter de l'esquiver. Cette arme appartient à la même catégorie que le fléau à grain, le morningstar et la chaîne.

Griffes de Combat

Ordre du Chat, du Chat Sauvage, du Glouton, du Lion, et du Tigre

Armes appartenant à la même catégorie que les griffes de fer, elles sont directement fixées sur l'armure du Masque de Bête. Elles sont rétractables, mais leur mise en place et leur verrouillage pour le combat demandent 10 EDEX par bras.

Les griffes n'effectuent que peu de dégâts, les Masques de Bête ne s'en servant que pour affaiblir très lentement leur ennemi. On reconnaît bien là la cruauté des félins jouant avec leurs proies.

Mandibules de Guerre

Ordre de la Fourmi

Ces armes concrétisent la méthode de mise à mort préférée des Fourmis. Des mandibules s'articulent sur leur Masque et se referment sur la gorge des ennemis lorsqu'un jet de Lutte est réussi. Les dégâts cumulent ceux dus à l'étranglement (voir HNE p.88) et au tranchant des mandibules de guerre. Certains individus de l'ordre de la Mante sont également connus pour leurs terribles mandibules.

Pioche de Guerre

Ordre du Blaireau

Une arme de mêlée redoutable, appartenant à la même catégorie que le tisonnier, le grand marteau, le marteau de guerre, la masse lourde, la masse légère, l'assommoir et le gourdin.

Elle est conçue pour perforer les armures de plaques. Elle a une capacité perce-armure de 3 points et se manie à deux mains.

Pistolet à Colle

Ordre du Furet

C'est un court tube de bronze muni d'une gâchette et d'un petit réservoir. Cette arme de défense est utilisée par les masques de Furet lorsqu'ils servent sur les fronts. Cette arme englue la cible avec une FOR de 2D6+6.

Pour se libérer, la victime doit réussir un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance le premier round. La colle durcissant, elle gagne 1D6 points de FOR pendant 1D6 rounds. La gangue se désagrège d'elle-même au bout d'une heure. Autonomie : un tir.

Pointu

Ordre de l'Araignée

Il s'agit d'une poignée de métal hérissée de lames curvilignes, évoquant les nombreuses pattes des arachnides. Son utilisation difficile nécessite un apprentissage particulier. Tout novice ou utilisateur étranger à l'ordre commet une maladresse sur un jet compris entre 96 et 100. Par contre, les dégâts infligés sont redoutables étant donné l'encombrement de l'arme.

Toile

Ordre de l'Araignée

Cette étoile de lancer a la forme stylisée d'une toile d'araignée. En tournant sur elle même, l'arme émet un vrombissement caractéristique. Si les dégâts infligés sont limités, sa capacité de perce armure (1 point) est utile pour inoculer un poison mortel. Les masques d'Araignée préfèrent se tourner vers l'ordre de la Vipère pour sa réalisation. Jusqu'à trois toiles peuvent être lancées au cours du même round, toutes les 5 EDEX.

Les Ornithoptères

> "C'était une machine d'une grande beauté, faite à l'image d'un griffon, une machine gigantesque de cuivre, d'argent, d'acier noir et d'airain, assise sur son puissant arrière-train, semblable à celui d'un lion, ses ailes de quarante pieds repliées dans le dos. Sous la tête, dans le petit habitacle, était installé le pilote, le visage dissimulé par le masque d'oiseau de son ordre - l'ordre du Corbeau, qui regroupait tous ceux qui volaient - ses mains gantées reposant sur les commandes ornées de pierreries. "
>
> ***Michaël Moorcock – le Joyau Noir***

Les ornithoptères sont la clé de voûte de la suprématie militaire de la Granbretanne. Sans eux, les conquêtes auraient duré bien plus longtemps, la ville de Köln aurait été reprise par Dorian Hawkmoon, la bataille de Kamarg aurait sans doute été perdue… Ils ont donc changé à bien des reprises le cours de l'invasion granbretonne.

Leur invention date du début des années 5270. Kalan de Vital, Grand Maître du Serpent, reçut la visite d'Alex Drewmore, un chercheur du Lézard qui vint lui proposer ses trouvailles concernant d'antiques documents relatif au vol artificiel. Leur fructueuse collaboration déboucha sur les premiers prototypes de Vouivres et, parallèlement, sur la création de l'ordre du Papillon.

Alors que ce dernier se contentait d'élaborer des ailes mécaniques, harnais individuels dotés de grandes ailes membraneuses, les Serpents mettaient au point de véritables engins de combat lourdement armé et blindés. Les ornithoptères étaient nés.

A la fin de l'invasion, il existe huit classes d'ornithoptères. Les variations de forme et de performance peuvent être importante au sein d'une même classe. Toutefois, tous les appareils sont conçus en vue de remplir les mêmes fonctions globales. A noter que les Corbeaux disposent de leurs propres ingénieurs (tous d'anciens Serpents) et qu'une partie de leur ordre se spécialise dans le développement de nouveaux ornithoptères, les Serpents se concentrant progressivement sur d'autres tâches.

Vautours

Il s'agit d'une classe d'appareils monoplace de reconnaissance et de transport de courrier. C'est l'ornithoptère le plus courant mais aussi le moins armé et le moins protégé. Vers la fin des conquêtes, et notamment lors de la deuxième bataille de Kamarg, le manque chronique d'ornithoptères obligera l'état major à affecter un nombre croissant de Vautours à des missions de combat aérien ou de bombardement. Certains de ces appareils sont alors modifiés pour le combat (+1 point d'armure et +10 PdS, mais tous les modificateurs diminués de 10 %).

Griffons

Les tout premiers Griffons, réputés pour leur fiabilité, ne pouvaient emporter qu'un seul passager en plus du pilote placé sous la tête, les sièges n'offrant qu'un espace très restreint. Les modèles plus récents offrent progressivement un peu plus de place aux passagers. Les derniers modèles peuvent accueillir jusqu'à dix passagers, dans les entrailles vitrées de l'appareil. Les Griffons peuvent également êtres convertis en transports de troupes et de matériel.

Dragons

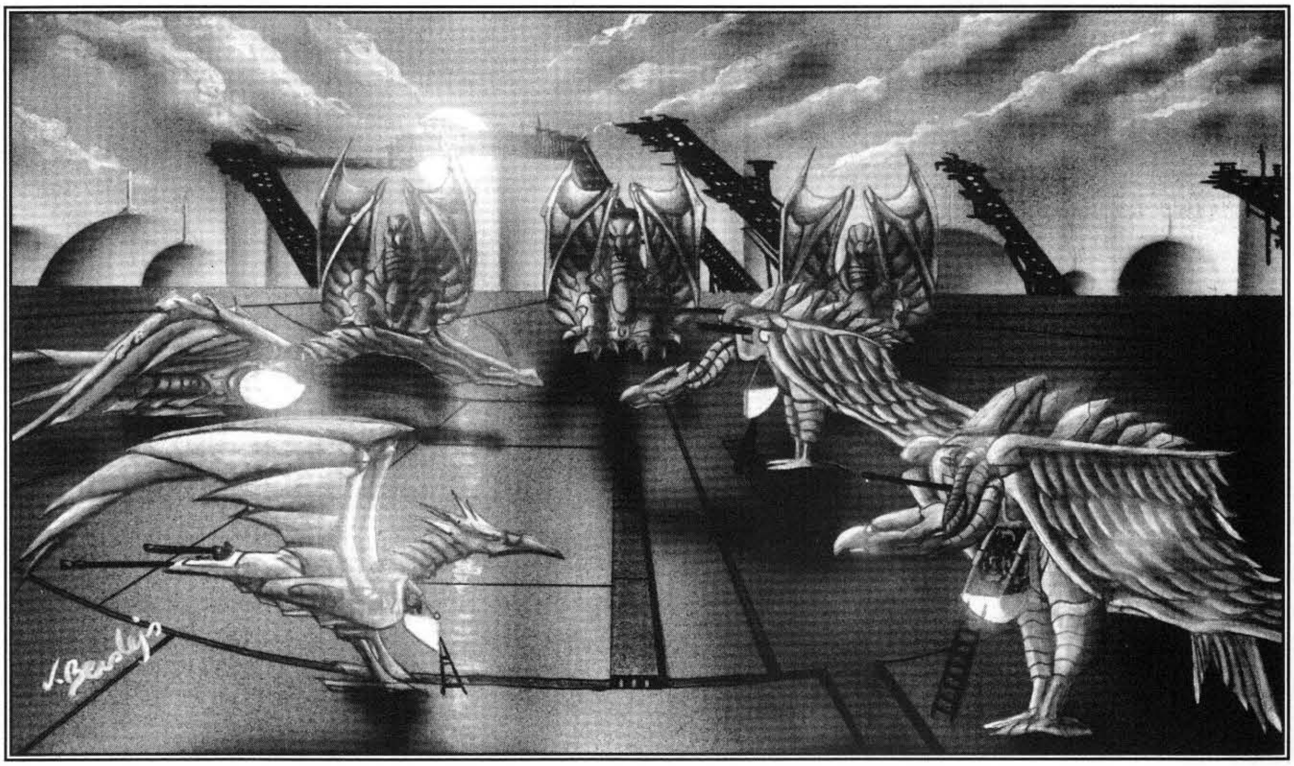
Les Dragons constituent la principale classe d'ornithoptères de combat. Ils régnent en maîtres dans les cieux de Scandie, de Germanie et des Royaumes de l'Est.

Leur armure les met à l'abri de la plupart des armes de jet, mais les rend également lourds et peu manœuvrables face à des créatures ailées. Ce désavantage sera cruellement ressenti par les pilotes Corbeaux lors des batailles de Kamarg et durant la campagne de Moskovie.

Phoenix

Appareil biplace créé pour succéder au Dragon, il représente la nouvelle génération d'ornithoptères de combat devant permettre au légions ténébreuses de s'assurer la maîtrise absolue des cieux.

Une manœuvrabilité et un blindage supérieurs au Dragon en font déjà un formidable adversaire. Mais c'est surtout l'adjonction d'un copilote disposant d'une lance-feu montée sur un rail semi-circulaire à l'arrière de l'appareil qui rend les Phoenix quasiment invincibles...



Ornithoptères

• Appareils Militaires

	Vautour	*Griffon*	*Dragon*	*Phoenix*
Fonction	reconnaissance, courrier	transport	combat aérien,attaque au sol	suprématie aérienne
Equipage	1 pilote	1 pilote, 5 passagers	1 pilote	1 pilote, 1 copilote
Armement	2 lance-feu jumelées	2 lance-feu jumelées	2 lance-feu jumelées, 2 soutes à projeciles	2 lance-feu jumelées, 1 lance-feu arrière
Points de structure	80	150	100	150
Armure	8	12	12	15
Rayon d'action	150 km	450 km	300 km	225 km
Capacité de transport	30 kg	5 passagers ou 500 kg	50 kg	50 kg
Vitesse				
de croisière	60 km/h	40 km/h	40 km/h	50 km/h
de pointe	80 km/h	50 km/h	60 km/h	70 km/h
Caractéristiques techniques				
Envergure	12 mètres	25 mètres	15 mètres	20 mètres
Poids	3 tonnes	10 tonnes	5 tonnes	6 tonnes
Entrée en service	5 281	5 280	5 277	5 298
Prix (souverains)	17 000	35 000	28 000	42 000
Modificateurs				
attaque	- 10	-10	+10	+20
esquive	+10	-	-	-
fuite/poursuite	+10	-10	-	+10
position avantageuse	+20	-10	-	+10

• Appareils Spéciaux

	Vouivre	*Roc*	*Pélican*	*Cygne*
Fonction	prototype	long courrier	bombardier en piqué	plaisance
Equipage	1 pilote	6 pilotes, 6 pilotes, 6 tireurs, 20 passagers	1 pilote	1 pilote, 5 passagers
Armement	1 lance-feu	6 lance-feu jumelées, 6 tourelles, 3 soutes à projectiles	1 lance-feu	-
Points de structure	50	400	90	100
Armure	5	20	9	4
Rayon d'action	105 km	12 000 km	600 km	300 km
Capacité de transport	50 kg	20 passagers ou 2 tonnes	500 kg	5 passagers ou 500 kg
Vitesse				
de croisière	30 km/h	60 km/h	40 km/h	30 km/h
de pointe	50 km/h	80 km/h	50 (90) km/h (en piqué)	40 km/h
Caractéristiques techniques				
Envergure	15 mètres	150 mètres	17 mètres	25 mètres
Poids	7 tonnes	100 tonnes	9 tonnes	15 tonnes
Entrée en service	5 272	5 299	(5 280)	5 282
Prix (souverains)	15 000	1 million	20 000	250 000
Modificateurs				
attaque	- 20	-10	-	-20
esquive	-10	-30	-	-
fuite/poursuite	-10	-10	-	-10
position avantageuse	-20	-30	-10	-20

• Altitudes de Vol

Les Vautours, Griffons, Pélicans, Rocs et Cygnes peuvent atteindre des altitudes de près de 2 000 mètres, voire plus si leurs pilotes (et leurs passagers !) disposent de moyens de se protéger du froid et du manque d'oxygène. Les appareils de classe Vouivre, Dragon et Phoenix plafonnent généralement à 1 000 mètres. L'altitude maximale d'un Roc est inconnue.

Vouivres

Cette classe d'appareils, véritables tombeaux volants, représente le premier succès des Serpents en matière de vol artificiel. Encore utilisés durant la campagne de Scandie, ils furent rapidement remplacés par les Dragons, plus fiables en conditions climatiques difficiles.

Rocs

Portant le nom d'un oiseau légendaire du Moyen Orient, seuls trois Rocs furent construits avant la chute de l'Empire Ténébreux. Ces ornithoptères gigantesques permettent de franchir les distances énormes séparant Londra de l'Amarekh ou de l'Asiacommunista. Lourdement armés et protégés par plusieurs tourelles, ces appareils sont de véritables monstres. Reportez-vous au supplément "L'Empire Ténébreux" (p. 78) pour plus de précisions.

Pélicans

Mis au point par l'ordre rebelle de l'Eléphant en Eire, ces appareils, au nombre de 200, sont spécialement conçus pour effectuer des bombardements en piqué. Ils disposent d'une imposante soute à projectiles située dans le "bec" de l'ornithoptère. Pour plus de précisions sur ces appareils et l'ordre de l'Eléphant, reportez-vous au supplément "L'Ile Brisée".

Cygnes

Cette classe d'ornithoptères, au luxe et au confort dépassant l'imagination, est un peu particulière. Il s'agit d'engins de plaisance destinés à la plus haute noblesse de Granbretanne. Aucun Cygne n'est semblable aux autres.

En fait, cette classe est tout à fait arbitraire puisqu'il existe des appareils aux formes les plus exotiques. Flana dispose d'un appareil semblable à un magnifique héron d'or et d'argent mais elle ne l'utilise pratiquement jamais. Noble excentrique, poète et aventurier, Lord Pallister a pour habitude de poser son appareil, construit à l'image d'un martin-pêcheur, dans les zones les plus dangereuses des ruines de Londra pour y déclamer ses "odes à la bestialité"...

Pour des raisons pratiques la plupart des Seigneurs Ténébreux utilisent des appareils militaires conventionnels (généralement des Griffons) lorsqu'ils doivent se déplacer par la voie des airs.

Caractéristiques des Ornithoptères

Le tableau ci-contre donne pour chaque classe les caractéristiques techniques des appareils standards. Les modificateurs indiqués s'appliquent aux jets de Piloter [Ornithoptère] du pilote selon l'action entreprise (HNE p. 102) et illustrent les différences de manœuvrabilité entre les classes.

Les Engins Mécanisés

" Nulle voile n'équipait ces navires étonnants qui, en revanche, étaient munis à l'arrière d'immenses roues à palettes et se profilaient en lignes tourmentées, sculptées dans le bois et forgées dans le métal. Des panneaux peints à traits torturés, retraçant quelque grande victoire navale ornaient les flancs des bâtiments, tandis que des figures de proue à teintes d'or en dominaient l'étrave. [Ces navires] sont équipés d'engins identiques – mais beaucoup plus puissants – à ceux qui propulsent nos ornithoptères et sont une invention du baron Kalan de Vitall, ce génie de la Granbretanne. Grâce à ces engins nous filerons à travers les océans à des vitesses jamais égalées jusqu'à présent. "

Michaël Moorcock – Le Secret des Runes

Les inventions granbretonnes ne se limitent pas aux ornithoptères et aux lance-feu. Les milieux terrestres et maritimes (mais aussi souterrains et aquatiques) sont des voies d'invasion potentielles à ne pas négliger. Les appareils présentés ci-dessous ont tous été élaborés par les savants du Ténébreux Empire et ne sont en aucun cas disponibles aux Européens. Toutefois, des rebelles organisés peuvent avoir volé quelques-uns des ces engins.

Lorsque la compétence Piloter n'est que recommandée, un jet de Dextérité difficile (DEXx3%) permet de diriger et faire progresser le véhicule. Toutefois, selon la complexité de celui-ci, un ou plusieurs jets de Maîtrise Technologique (à la discrétion du MJ) doivent au préalable être réussis (la durée d'apprentissage est d'environ 1D3 heures par jet à effectuer).

Véhicules Terrestres

Crapaciers

Ces engins de transport, à l'image d'énormes crapauds de métal, progressent par bonds (15 m en longueur pour 3 m de hauteur en première vitesse, le double en seconde vitesse). Conçus par les Serpents avant l'avènement des ornithoptères qui les supplantèrent rapidement, les Crapaciers permirent notamment l'exploration du Yel. Un pilote manœuvre l'engin alors qu'un canonnier dans une tourelle à ciel ouvert dispose d'une ou deux lance-feu pour assurer la protection de l'engin. La compétence Piloter [Engin Terrestre] est recommandée. Pour plus de précisions reportez-vous à HNE (p. 231) et au supplément "L'Ile Brisée" (pp. 75-76).

Echassiers

Ce sont des plates-formes de combat montées sur quatre longues jambes articulées. Le pilote est à l'arrière de l'échassier, un pont situé à l'avant permettant aux troupes embarquées de prendre d'assaut les murailles adverses d'une hauteur de quatre à huit mètres. Les Echassiers sont instables (les passagers doivent réussir des jets de Dextérité à chaque fois que le pilote tente une manœuvre hasardeuse, pour ne pas tomber dans le vide), et inutilisables par vent fort. La Granbretanne en possède plusieurs dizaines, à disposition des ordres d'infanterie spécialisés dans les assauts, comme les Gloutons et les Sangliers. La compétence Piloter [Engin Terrestre] est indispensable.

Fouisseur

Le Fouisseur est une invention des Belettes basée sur une idée du connétable Taupe Brodol Kavenok. Ce passionné de littératures ésotériques est persuadé que le centre du globe est creux et qu'il héberge une civilisation hautement évoluée issue de la période de l'Age d'Or. Cette civilisation, le "Reich Millénaire de la Terre Creuse", est sensée avoir atteint un haut degré d'évolution... Malgré l'incrédulité moqueuse de la plupart de ses pairs, Kavenok a investi la totalité de sa fortune personnelle dans son projet d'engin fouisseur. Les Serpents étant occupés à des tâches plus "sérieuses", c'est l'ordre de la Belette qui a hérité du projet et l'a mené à bien. Le Fouisseur est titanesque taupe mécanique. Muni de quatre trains de chenilles (deux au sol et une de chaque côté de l'appareil) et d'une monstrueuse tête foreuse en alliage spécial, il est capable de forer son chemin dans les roches les plus dures. L'intérieur permet à une demi-douzaine d'hommes de vivre en autonomie complète pendant 2 mois. Les vitesses de progression indiquées sont valables pour une terre meuble, facile à forer. Elles sont divisées par deux dans les milieux rocheux, voire par cinq si la roche est dure. La compétence Piloter [Engin Terrestre] est indispensable.

Il existe également quatre fouisseurs monoplaces, qui permirent aux Belettes de valider les concepts à appliquer au véhicule de Brodol Kavenok. Plus petits, ils n'ont que 150 PdS et appartiennent aujourd'hui à l'ordre de la Taupe, dont des membres voyants les pilotent.

Glisseurs des Neiges

Ces petits appareils individuels ont été développé pour faciliter la conquête de la Scandie et notamment permettre le transport rapide des dépêches entre les troupes isolées par la neige. Ils ont également servi dans tout le nord de l'Europe, et en particulier en Moskovie. Les Glisseurs des Neiges ont une forme en pointe de flèche et sont munis d'une roue à aube à l'arrière.

Sur terrain glacé, il est possible de remplacer les aubes par des crampons d'acier. Le changement prend une demi-heure. Le pilote prend place sur un siège inconfortable et dispose d'un guidon pour diriger son engin. Le moteur à combustion interne est très différent de celui des ornithoptères et produit une épaisse fumée bleue. Plusieurs de ces véhicules furent capturés par les rebelles scandins, mais il reste à la Granbretanne une flotte importante de ces appareils, essentiellement à disposition de l'ordre du Lièvre. Il est possible de transporter un passager si l'on ne s'encombre pas de matériel supplémentaire. La compétence Piloter [Engin Terrestre] est recommandée.

Glyptérons

Les Glyptérons ont la forme de gigantesques cloportes d'acier muni de deux trains de larges chenilles de métal. Conçus pour l'exploration de l'Afrika, ce sont de véritables forteresses mouvantes. Comportant trois étages, ces appareils peuvent accueillir une douzaine d'hommes dans un confort plus que spartiate. Le blindage articulé des Glyptérons est une prouesse technologique capable de résister à la plupart des armes de jet primitives. Les Glyptérons sont décrits plus en détail dans "L'Empire Ténébreux" (p.83). La compétence Piloter [Engin Terrestre] est recommandée.

Tours de Combat

Ce sont de grandes tours chenillées conçues et manipulées par l'ordre de la Belette. Elles permettent de prendre d'assaut des murailles particulièrement bien défendues. En effet, l'intérieur de la tour n'est qu'un gigantesque escalier en colimaçon débouchant sur des plates-formes placées à des niveaux différents, pour s'adapter à la hauteur des murailles.

Chacune des plates-formes est encadrée par deux canonniers équipés de deux lance-feu jumelée. Ils sont chargés de faciliter la prise de la muraille adverse comme d'éviter que les assaillants ne soient refoulés à l'intérieur de la Tour de Combat par des défenseurs trop vaillants.

Les Tours de Combat standards permettent de déverser huit Masques de Bête par round sur les murailles adverses, mais l'un des modèles a une capacité de 25 Masques/round ! Il existe une douzaine de ces Tours de Combat, de formats différents. La plus grande atteint plus de cinquante mètres de haut, mais n'a jamais servi dans aucune campagne européenne. Enfin, trois de ces Tours ont une utilisation différente, car elles sont munies d'une longue chaîne au bout de laquelle pend une imposante masse d'acier, utilisée pour réduire certaines portions de muraille contre lesquelles les canon-feu granbretons se sont révélés insuffisants. La compétence Piloter [Engin Terrestre] est recommandée.

Véhicules Maritimes

Croiseurs

Ces navires à ponts constituent l'essentiel de la flotte de guerre du Ténébreux Empire. Ces trois mâts équipent tous les ordres à vocation maritime. La figure de proue est généralement inspirée de l'animal totem de l'ordre. Bien que redoutables, ces navires ne sont pas aussi efficaces que les galions spanyiars.

Engins Mécanisés

• Appareils Terrestres

	Crapacier	Glyptéron	Glisseur des neiges	Fouisseur	Echasssier	Tours de Combat
Fonction	reconnaissance terrestre	transport, exploration	reconnaissance,courrier	exploration souterraine	assaut des murailles	assaut des murailles
Equipage	1 pilote, 1 canonnier	1 pilote, 12 passagers	1 pilote, 1 passager	1 pilote, 6 passagers	1 pilote, 12 passagers	débit : 8 passager/rd
Armement	1 ou 2 lance-feu sur tourelle	2 lance-feu av et arr., nbses meurtières	-	aucun, hormis la foreuse 20 d6 de dégâts	-	4lance-feu/niveau
Points de structure	75	350	10	500	55	500
Armure	9	15	5	20	4	35
Autonomie	1 100 km	750 km	150 km	2 mois	300 km	150 km
Capacité de transport	60 kg	1 tonne	1 passager ou 100 kg	5 tonnes	-	-
Vitesse						
de croisière	20 km/h	10 km/h	20 km/h	20 m/h	10 km/h	5 km/h
de pointe	70 km/h	30 km/h	50 km/h	80 m/h	20 km/h	10 km/h
Caractéristiques Techniques						
Longueur	2 m	20 m	3 m	15 m	5 m	20 m
Largeur	2 m	6 m	0,5 m	5 m	3 m	6 m
Hauteur	3,5 m	6 m	0,5 m	4 m	4 à 8 m	25 m
Poids	5 tonnes	100 tonnes	150 kg	90 tonnes	1,5 tonnes	135 tonnes
Entrée en service	5 260	5 299	5 286	5 298	5 292	5 290
Prix (souverains)	50 000	220 000	9 000	500 000	35 000	370 000

• Appareils Maritimes

	Croiseur	Grand Serpent	Vaisseau à aubes	Dragon des Mers	Tortue de Guerre
Fonction	navire de guerre	navire de guerre, navire ambassade	suprématie navale	sous-marin	barge débarquement, transport troupes
Equipage	500 marins-guerriers	800 marins-guerriers	1 pilote, 50 mécanos Serpents, 1 200 guerriers	2 pilotes, 4 mécanos, 12 passagers	1 pilotes, 75 marins-guerriers
Armement	60 canons feu	120 canons feu, 4 orni. (Dragons ou Vautours)	40 canons feu, 5 canons feu sur tourelle, 40 canons feu fixes	1 éperon, 1 canon glace	-
Points de structure	150	300	500	30	250
Qualité de la Coque	4D6+6	5D6+6	35	15	5d6+6
Autonomie	3 mois	4 mois	1 mois	800 miles (6 heures de plongée)	5 jours
Capacité de transport	20 tonnes	60 tonnes	50 tonnes	500 kg	5 tonnes
Vitesse					
de croisière	5 nœuds	4 nœuds	15 nœuds	10 nœuds (plongée)	2 noeuds (plongée) ou 5km/h (sol)
de pointe	10 nœuds	8 nœuds	20 nœuds	14 nœuds (surface)	5 noeuds (surface) ou 10 km/h (sol)
Caractéristiques Techniques					
Longueur	80 m	120 m	90 m	60 m	15 m
Largeur	12 m	20 m	18 m	5 m	12 m
Franc-bord	6 m	8 m	2 m	0,5 m (en surface)	3 m
Tirant d'eau	8 m	9 m	4 m	6 m	1 m
Entrée en service	5150	5230	5299	5290	5 280
Prix (souverains)	500 000	1 million	2 millions	2,5 millions	250 000

Dragon des Mers

Le Dragon des Mers est un sous-marin créé par l'ordre du Serpent. Sa coque est formée d'écailles de bronze et sa proue est une tête carrée munie d'un solide éperon d'airain. Des nageoires écarlates lui permettent de se diriger et une double hélice le propulse. Le Dragon des Mers plonge sans risque jusqu'à une profondeur de 70 mètres. Par 10 mètres supplémentaires, il y a 10 % cumulatifs que la coque se déforme sous l'effet de la pression. Un seul exemplaire est actuellement en activité mais plusieurs prototypes furent construits avec plus ou moins de succès. Pour plus de précisions sur cet appareil, reportez-vous au supplément " L'Ile Brisée " (pp. 37-38).

Grands Serpents

Quatre mâts supportent l'immense voilure nécessaire au déplacement de ces monstres. Bien que d'une puissance de feu inégalée, les Grands Serpents sont le plus souvent cantonnés dans des rôles de vaisseaux amiraux ou ambassadeurs tant il est vrai que leur simple présence est généralement plus efficace que leurs canons feu ! Les croiseurs et les Grands Serpents sont également décrits dans le "Loup Blanc" (p. 44).

Tortues de Guerre

Ce sont de grandes barges amphibies d'une grande ingéniosité. A l'instar du Dragon des Mers, elles sont capables de plonger jusqu'à 20 mètres de profondeur. Elles sont également dotées de chenilles qui leur permettent de progresser sur les plages ennemies, avant de s'ouvrir et d'y déverser ses troupes masquées. Il existe une trentaine de Tortues, exploitées sur les rivages difficiles à conquérir ou dans les territoires marécageux. Malheureusement, sur terre comme sur mer, les Tortues sont excessivement lentes. En haute mer, elles sont traditionnellement remorquées par des Croiseurs granbretons.

Vaisseau à Aubes de Kalan

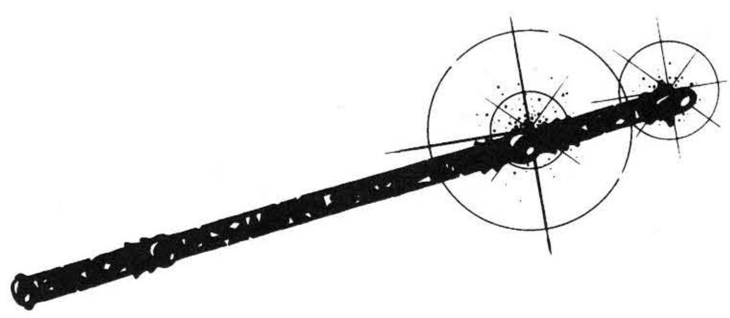
Ces navires sont destinés à assurer la suprématie absolue de la Granbretanne sur toutes les mers du globe. Dotés de roues à aubes et mus par un moteur conçu sur la base de celui équipant les ornithoptères, ces redoutables vaisseaux sont les plus rapides navires écumant les mers d'Europe. Mis au point par Kalan de Vitall dans les derniers mois du Ténébreux Empire, chacun de ces navires est constitué de quatre ponts superposés. Le pont inférieur abrite les salles des machines et les cales. Le pont médian et le pont supérieur sont réservés à l'équipage et aux canon-feu. Le maître-pont abrite la timonerie et les postes de commande. La coque est formée de plaques du même alliage que celui équipant les Glyptérons.

Caractéristiques des Engins Mécanisés

Le tableau page 75 donne pour chaque véhicule ou navire les caractéristiques techniques des engins de série.

En ce qui concerne les vehicules maritimes, un nœud marin équivaut à environ 1,85 km/h. Les vitesses de croisière indiquées pour les navires à voiles correspondent à des conditions de navigation par temps idéal, soit une bonne brise arrière. La vitesse de pointe correspond à un vent fort de 1/4 arrière (allure la plus efficace pour des navires à plusieurs voiles). Divisez la vitesse par 2 ou 3 en cas de vent défavorable ou debout.

La Qualité de Coque correspond à l'armure du navire et est différente pour chaque vaisseau. Aucun navire à voile n'est jamais complètement identique.



Le Tragique Millénaire

Olivier Saraja

Ce chapitre vous propose de compléter votre vision de la Terre du Tragique Millénaire en détaillant la vie sous l'occupation granbretonne. Vous y verrez que la vie d'un aventurier est loin d'être aussi simple que l'on pourrait l'imaginer. En effet, les Granbretons prennent des mesures extrêmement contraignantes dans tous les pays qu'ils occupent compliquant ainsi la vie quotidienne des habitants. De plus, le pillage et l'exploitation systématiques ont un impact importants sur les prix. Vous trouverez donc une nouvelle table prenant en compte ces données.

Une deuxième partie fournira les caractéristiques des personnalités de la Saga des Runes qui n'ont pas pu paraître dans les règles de base de HNE.

Occupation Granbretonne

> "A travers tous ces pays écrasés l'espoir s'était tari. Les quelques êtres rares qui en conservaient un peu n'osaient guère l'exprimer, moins encore s'aventurer à prononcer les mots qui symbolisaient cet espoir : le Château Airain."
>
> ***Haute Histoire du Bâton Runique***
> ***Michaël Moorcock - Le Secret des Runes***

C'est en 5299 que la Granbretanne achève sa conquête de l'Europe, et que ses principaux généraux se réunissent pour observer du haut d'une colline voisine le sac d'Athena, dernière ville d'Europe à tomber sous la tutelle impériale. Mais le calvaire des vaincus ne s'arrête pas là, puisqu'une nouvelle vie, plus dramatique et cruelle encore commence pour l'Europe meurtrie et moribonde. L'occupation granbretonne s'apprête à laisser, à sa manière, autant de traces que les génocides perpétrés lors de la conquête.

La Nouvelle Europe

L'Invasion

Lorsque les armées masquées se pressent aux frontières de la nation, prêtes à l'envahir et faisant face aux armées locales, près de la moitié de la population frontalière, accréditant les rumeurs d'invincibilité et de barbarie innommable des Granbretons, déserte les champs et les cités pour gagner le cœur du pays. La victoire militaire acquise après de sanglantes batailles, les forces masquées se ruent alors sur les cités qui capitulent après une résistance vite écrasée.

S'en suivent les pillages, les vols d'enfants et les incendies, ainsi que les monuments macabres destinés à désespérer les fuyards qui colporteront de folles rumeurs sur le compte du Ténébreux Empire. La position gagnée, les garnisons d'occupation arrivent pour disposer des prisonniers et administrer la cité moribonde. Les enfants volés servent d'otages. Si les parents souhaitent les revoir, ils doivent renoncer à fuir la cité et jurer fidélité à leurs nouveaux maîtres.

A partir de ces bases frontalières, les armées masquées déferlent méthodiquement sur la nation, réduisant les défenses avec leur technologie supérieure et soumettant de force les différentes populations. Les pillages et les incendies sont moins nombreux mais plus exemplaires, afin d'entretenir le sentiment d'impuissance et d'épouvante face à la terrible machine de guerre granbretonne.

Parmi les prisonniers, les blessés sont exécutés devant la population rassemblée, et le choix laissé aux survivants : rejoindre dans la tombe leurs compagnons d'armes ou porter le Masque dans les légions mercenaires, assurant ainsi la sauvegarde de leurs familles entières. En ajoutant à cela l'odieux chantage exercé sur les enfants volés, la population se soumet avec résignation et accueille dans l'indifférence les troupes d'occupation, tandis que l'armée masquée se tourne vers de nouveaux objectifs.

L'Occupation : les Aventuriers

L'Empire n'aime pas les aventuriers. Ce sont des fauteurs de troubles, qui mettent toujours leur nez dans des affaires qui ne les concernent pas. Ils sont sans attaches, sans origine et difficiles à museler par le chantage. Dirigés par leur intérêt personnel, les corrompre n'apporte aucun avantage substantiel durable.

L'occupant place donc sous une étroite surveillance tout étranger ressemblant à un aventurier (nationalité exotique, équipement hétéroclite, monture, armes et armure de professionnels, matériels technologiques...). Des fureteurs collent à chacun de leurs pas, espionnant leurs conversations et dressant la liste de leurs connaissances et les dieux qu'ils fréquentent. Et tant pis si cette débauche de moyen est inutile !

Un aventurier doit donc se montrer discret et entrer incognito dans une nouvelle ville. La compétence Déguisement peut s'avérer utile si son faciès est trop caractéristique ou connu, et l'aider dans le choix de vêtements adaptés lui permettant de se fondre dans la foule autochtone. S'il est malin, son armure de prédilection sera un simple cuir, et il ne s'autorisera pour toute arme qu'une courte lame ou petit gourdin. La compétence Dissimuler un Objet sera également utile pour faire entrer dans la ville du matériel compromettant (des armes, du matériel technologique ou des armures de métal) ou le dissimuler extra-muros. La compétence Langue Etrangère du pays visité permet d'avoir un stratégique "accent local", même en ne parlant que la Langue Commune.

Avec un comportement adapté, l'occupation ne posera pas de problèmes insurmontables à l'aventurier, tout au plus de légers désagréments et des contretemps. Il devra cependant se montrer prudent s'il ne veut pas être catalogué comme un rebelle et finir sur une potence. En particulier, il lui faudra apprendre à courber l'échine et se rappeler que l'occupant exerce un droit absolu sur le pays. Les fouilles corporelles sont courantes, et il ne pourra échapper à des séances de travaux forcés, de temps à autres. Chercher à s'y dérober est en soi un comportement suspect.

Les Réfugiés

Entre un tiers et un quart de la population, principalement des femmes, des enfants et des vieillards, choisit d'abandonner ses demeures et parvient à fuir les envahisseurs. Certains emportent avec eux des balluchons et un peu de nourriture. Les plus fortunés chargent des chariots avec des meubles et leurs biens les plus précieux. Les colonnes prennent pour destination les forêts et les montagnes de leur pays, qui constituent des refuges pratiques et riches en eau, baies et gibier pour la subsistance.

Les problèmes rencontrés par les réfugiés sont nombreux. Dans un premier temps, des vêtements inadaptés aux climats des régions franchies, des réserves inexistantes en eau et en nourriture, les intempéries ou le soleil de plomb, des conditions d'hygiène dramatiques favorisent l'apparition de la famine, de la dysenterie et de diverses épidémies. Les plus faibles sont abandonnés agonisants ou morts dans les fossés, de même que les biens encombrants, inutiles dans cette vie nomade. Les brigands locaux profitent souvent de l'occasion pour rançonner ou demander un droit de passage aux réfugiés, et se servent eux-mêmes dans les maigres biens qu'ils possèdent encore. Les périls les plus effrayants affrontés par les colonnes sont toutefois les ornithoptères qui surgissent de l'horizon pour bombarder ou tirer sur les fuyards, semant mort et panique en quelques courts passages. Alertées, des patrouilles de masques de Tigre, de Hyènes et de Corneille interviennent alors, calcinant les fuyards à l'aide de leurs lance-feu et réduisant en esclavage les survivants.

Harcelées, les populations se résignent souvent à retourner dans leurs villes et villages, afin de reconnaître l'autorité absolue de l'Empire, et constater que ceux qui étaient restés sont soit devenus des esclaves, soit des vassaux de la Granbretanne. Certains cherchent malgré tout à passer les frontières voisines, mais ils sont souvent refoulés, rares étant les nations acceptant d'accueillir des milliers de réfugiés alors que le spectre de la guerre menace. Ceux qui parviennent à franchir les barrages traversent les nations en répandant l'histoire de leurs malheurs en échange de quelques vivres, contribuant ainsi à établir la terrible réputation du Ténébreux Empire. Ils vagabondent sans but, dans l'espoir de trouver un havre capable de les accueillir, et souvent les grandes colonnes se scindent en petits groupes aux objectifs distincts. Certains vont se constituer en renfort pour défendre leur pays d'asile, tandis que d'autres poussent plus loin, espérant ainsi

L'Occupation : les Réfugiés

Les caravanes de réfugiés sont nombreuses et comprennent couramment entre 20 et 200 membres. Elles fuient habituellement les frontières et les villes conquises, et bénéficient rarement d'une organisation préétablie. Souvent, un marchand ou un petit bourgeois imbu de lui-même s'improvise chef de caravane, mais le rôle est vite repris par des hommes d'expérience, la plupart du temps d'anciens soldats ou miliciens, avec une meilleure habitude de l'organisation militaire et des bivouacs.

Les haltes ne sont ordonnées que lorsque les fuyards s'écroulent épuisés ou à chaque fois qu'ils passent devant des cours d'eau. Les occasions de se ravitailler sont peu nombreuses, et les réfugiés doivent souvent compter sur la trop rare bienveillance des villages traversés, qui les refoulent la plupart du temps. Lorsque les ornithoptères présentent une menace sérieuse, les fuyards adoptent un rythme de marche nocturne, plus sûr, mais plus lent et maigre en possibilités de ravitaillement.

Des aventuriers trouveront sans difficulté quoi faire dans une caravane de réfugiés. L'organisation des marches, des bivouacs, des ravitaillements et des tours de garde ne seront que quelques unes de leurs complexes activités. Il faudra également intimider les bandes de brigands et de mutants, pour lesquels ces caravanes sont des proies faciles, et déjouer les menaces granbretonnes. Les compétences Monde Naturel, Chercher, Pister et Eloquence se révèleront les clés de la survie.

échapper à la poigne de fer des hordes masquées. Les plus désespérés tentent ainsi de gagner l'Afrika ou le Moyen-Orient, et des poignées de déments disparaissent à bord de frêles embarcations en direction de l'hypothétique Amarekh.

La Paix Granbretonne

La population de l'Europe a toujours été habituée à la guerre, seule constante du Tragique Millénaire. Avec l'avènement du Ténébreux Empire, elle peut enfin connaître la paix, mais à quel prix ! Partout fleurissent des cimetières, des gibets, des croix ou des potences, pour rappeler aux "élus épargnés" quel est le nouveau pouvoir. Ainsi, des villages entiers ont été calcinés et plus d'une cité rasée. Le prix de la paix est amer et se traduit par la perte de la liberté de circulation et de pensée, la privation, la peur de la prochaine rafle ou du prochain passage à tabac, et l'instauration d'un couvre-feu dans tous les protectorats de l'empire.

Les conditions de vie et d'hygiène dépendent des caprices des impériaux. Les régions qui se sont docilement soumises, à l'instar des Karpathes et de la Sweiss, ne connaissent qu'une occupation de pure forme, et les Seigneurs Ténébreux se montrent même prodigues en bienfaits, offrant l'appui de leurs médecins, de leurs légions et de leurs miracles technologiques. Malheureusement, la grande majorité de l'Europe ne s'est soumise qu'après une lutte amère. Dans ces régions, l'empire fait la démonstration de son autorité et de sa résolution. Les atrocités de l'ordre de la Hyène, laissé en garnison, ont tôt fait de convaincre les derniers opposants que leur résistance aggrave le sort du pays entier. Ici et là, les riches comme les pauvres deviennent mendiants, ne survivant que grâce à la bonne volonté des notables impériaux. Par désoeuvrement et pour survivre, de nombreuses femmes deviennent putains et suivent l'infanterie granbretonne, tandis que les hommes, oubliant toute fierté, incorporent les ordres mercenaires de l'empire.

La paix, l'ordre et l'unité sont finalement les cadeaux de la Granbretanne à une Europe brisée. Cet état de grâce est payé au prix du sang et du malheur.

Citoyens de l'Empire

Le Ténébreux Empire n'a que faire de ceux qui sont réfractaires à sa présence, et il favorise sensiblement ses partisans. Il y a donc une redistribution massive des postes et des responsabilités. Mais pour les soumis et les vaincus, point de faveurs. Seulement de nouvelles lois, arbitraires et injustes, et les caprices et les excentricités des vainqueurs à assouvir !

Les Directives de la Loi Martiale

La loi martiale entre en vigueur dès les premiers jours de l'occupation et nul n'est censé l'ignorer. Son texte est placardé à l'entrée de chaque ville, et des fonctionnaires sont chargés de la lire aux illettrés qui prétendent ne pas la connaître. Le texte exact peut légèrement différer d'une cité à une autre, mais l'idée générale est toujours la même.

Pax Granbritannia : Directives de l'Occupation

1. Quiconque convaincu de violence à l'endroit d'un citoyen granbreton ou d'un de ses alliés, ou de dégradation de ses possessions, sera arrêté et exécuté sur place publique.

2. Toutes les tavernes, auberges et lieux publics seront fermés à 23 heures en été ou 22 heures en hiver. Aucun citoyen ne doit se trouver dans les rues passées ces heures s'il ne bénéficie pas d'un permis. La réouverture des rues à la libre circulation a lieu tous les matins à 7 heures précises.

3. Le port d'armes ou d'armures est interdit en ville. Quiconque enfreint cette règle est convaincu d'accointances avec les rebelles et est passible d'exécution immédiate. Seuls les hommes d'armes en exercice de leurs fonctions (gardes du corps, miliciens, gardiens à domicile...) sont en droit de porter une arme à condition que leur employeur verse les taxes prévues par la réglementation et se porte garant de ses salariés. L'employeur partagera la même punition que ses salariés si ceux-ci enfreignent l'une des directives citées dans ce communiqué.

4. Les citoyens ont le devoir de participer à l'effort de guerre. Aucun citoyen ne peut stocker volailles ou viandes animales, beurre, lait, condiments, épices, huile, sauf pour assurer sa subsistance propre ou celle de sa famille directe pour la semaine à venir. En cas de fraude, les produits en excédent seront saisis par les autorités compétentes et le contrevenant recevra une amende proportionnelle à ses réserves excédentaires. Les marchands, éleveurs, producteurs et caravaniers sont invités à acheter la licence de stockage de ces produits s'ils désirent continuer à exercer librement leur profession.

5. Tout voyageur pénétrant dans la cité doit se faire enregistrer auprès des autorités compétentes de garde aux portes de la ville. Les citoyens peuvent passer outre cette directive s'ils ont déjà été enregistrés en tant que propriétaires ou locataires d'un ou plusieurs appartements de la ville, auquel cas ils doivent faire inscrire les adresses correspondantes sur le registre de la ville.

6. Les voyageurs désirant pénétrer dans la ville doivent s'acquitter d'un droit de passage d'une pièce de bon argent. Ce faisant, ils bénéficient de la protection de l'Empire de Granbretanne en cas d'agression ou de vol.

Conformément aux Volontés de
Notre Bien Aimé Roi-Empereur

Les Licences de Stockage

A moins de disposer de faveurs, tous les marchands doivent acheter des licences pour pratiquer leur métier et commercer librement. Sans ces documents, ils ne peuvent pas entretenir de stock, et en vertu de la quatrième directive de l'occupation, les Granbretons se donnent le droit de saisir la totalité des biens et d'infliger au commerçant une amende. Celle-ci correspond à 10% de la valeur marchande des produits saisis, mais c'est l'agent impérial ayant constaté la fraude qui établit l'estimation du stock et du préjudice subi par l'Empire. Souvent, le contrevenant est condamné aux travaux forcés ou vendu comme esclave, car une fois ses biens saisis, il lui reste rarement de quoi payer son amende. Pour obtenir cette licence, il faut pouvoir justifier de ses activités mercantiles en réussissant un jet de Marchander, et acheter à l'empire une autorisation commerciale. Celle-ci coûte la modique somme de 1 000 souverains d'argent, frappant indistinctement les petits comme les grands commerçants. Le renouvellement de la licence a lieu chaque année, en échange d'une taxe annuelle de 100 souverains d'argent. Ces sommes, comparées au niveau de vie moyen, représentent de véritables fortunes (voir la Table des Niveaux de Vie page 88)... De fait, on assiste à la disparition des plus petits commerçants, ouvrant la porte à un monopole appuyé des gros marchands, que l'empire peut plus facilement contrôler, par le chantage et la corruption si besoin.

Les ordres marchands (Anguille, Renard et Chameau) surveillent le commerce dans les protectorats impériaux, car la Granbretanne tire une partie de son immense richesse des nombreuses taxes prélevées sur chaque transaction. Il arrive même que des Renards ou des Chameaux s'improvisent enquêteurs et saisissent la marchandise d'un marchand n'ayant pas acheté ou ayant égaré la licence. Les biens confisqués sont revendus à d'autres marchands à des prix très intéressants, ou alimentent les réserves des comptoirs impériaux.

Fouilles et Saisies

Les soldats et les agents de l'Empire sont autorisés à fouiller n'importe qui ou n'importe quelle demeure. Si le principal objectif est de découvrir des rebelles, il arrive que l'opération se conclut par une simple saisie de produits détenus de manière frauduleuse.

En règle générale, tout individu dont l'allure et/ou les actes se révèlent suspects (à tort ou non) est susceptible d'être fouillé. Pour bien des raisons, les aventuriers entrent souvent dans cette catégorie.

Si la fouille révèle des faits compromettants (armes cachées, appartenance à la rébellion...), l'individu est arrêté et conduit à un poste de garde, et laissé entre les mains expertes d'un Crâne granbreton.

L'Occupation : l'Effort de Guerre

L'effort de guerre auquel les populations soumises sont obligées d'adhérer est articulé sur plusieurs points : les vivres, le métal, les chevaux, la main d'œuvre.

• **(1)** Sous le couvert de la paix granbretonne, que les soldats masqués font régner par les armes et la terreur, une sécurité relative s'étend sur le pays vaincu. Si le port d'armes courtes est autorisé sous certaines conditions, les armures de métal sont systématiquement confisquées, pour être reforgées ou distribuées aux ordres masqués en pièces de rechange. L'armure de cuir devient donc la protection par défaut des aventuriers, et la compétence Dissimuler un Objet particulièrement populaire. En outre, en raison de l'importante demande du Ténébreux Empire, l'Europe connaît très rapidement une pénurie en minerai de fer. Les garnisons d'occupation mettent prioritairement les populations au travail dans les mines, les carrières et les exploitations forestières, que ce soit pour la confection d'armes, d'armures ou de machines de guerre.

• **(2)** Les chevaux sont également un des biens les plus convoités par l'occupant. Le marché devient monopsone et seul le Ténébreux Empire a le droit d'acheter ces animaux. Dès lors, les élevages sont étroitement surveillés, lorsqu'ils ne sont pas directement administrés par des agents impériaux. Il devient ainsi impossible d'acheter un cheval correct, si ce n'est au marché noir et à des prix indécents (5 à 10 fois les cours officiels). Bien entendu, les bêtes d'élevage sont destinées aux cavaleries de l'Empire. Le dernier recours pour un aventurier désireux d'acquérir un animal de monte consiste à capturer un spécimen sauvage et procéder à son dressage, ou à se rendre dans le territoire neutre de Zorvanemi, le célèbre marché aux chevaux des Karpathes, dont l'Empire est bien évidemment le premier et meilleur client. La première option demande une bonne maîtrise des compétences Monde Naturel, Equitation et Pister. Dans aucun des cas, l'aventurier n'est à l'abri d'une réquisition injustifiée.

• **(3)** La main d'œuvre locale est facile à réunir. Les artisans sont particulièrement bien traités par le Ténébreux Empire, qui est même enclin à leur passer quelques caprices et excentricités. C'est notamment le cas pour les forgerons dont l'art exceptionnel (Artisanat [Forgeron] 101% et plus) leur permet de confectionner les fameuses armures tissées, si rares même auprès des talentueux artisans granbretons. D'une manière générale, la compétence est reconnue par l'occupant, qui ne perd jamais une occasion de détourner à son profit les talents des soumis. A nouveau, le modèle méritocratique de leur société laisse aux Européens une petite chance de faire leur chemin malgré l'occupation.

• **(4)** Enfin, le ravitaillement constitue le plus épineux problème auquel ont à se frotter les Seigneurs Ténébreux. Carte blanche a été laissée à l'ordre de l'Oie en cette matière ; les ordres de garnison, en particulier les Fourmis, sont chargés, sous la responsabilité des Oies, de renvoyer les populations aux champs et aux élevages. L'impôt est conséquent. Près de la moitié de la production disparaît dans les caravanes affrétées par les Masques d'Oie, le reste devant subvenir aux besoins des populations locales (garnisons comprises) et laisser au producteur les maigres bénéfices qui lui permettront de poursuivre ses activités. L'inflation qui en découle sur les tarifs des auberges, tavernes et prix des denrées au marché est logique. Tous les prix sont majorés de 50 à 100% !

L'Occupation : les Fouilles

Un individu fouillé dans la rue doit réussir un jet de Chance pour éviter que la fouille ne dégénère en passage à tabac, comme cela est fréquent dans les villes où l'Empire est impopulaire et les rebelles nombreux. Les victimes de ces procédés endurent 2D3 points de dégâts, sans bénéficier de leur armure. Juridiquement, elles n'ont aucun recours, les agents impériaux étant dans les limites de leurs prérogatives : assurer la sécurité du protectorat !

Obtention des Ports d'Armes

Une des restrictions majeures imposées par le Ténébreux Empire concerne la possession et le port d'armes. Il est possible de faire entrer dans la ville des armes à condition que celles-ci soient rendues inutilisables (arc débandé, lame emmaillotée dans une couverture serrée et encordée, etc.), après avoir payé une taxe de 5 souverains par arme. Il est recommandé et plus économique de laisser ses armes en consigne au prix d'un souverain par mois et par arme. Des informateurs et des espions prennent généralement en filature les individus qui conservent leurs armes. Une escouade de masques de Chat vient les "cueillir" s'ils en font usage. En vérité, les nombreux aventuriers sillonnant l'Europe et ses villes sont constamment surveillés par des agents impériaux plus ou moins experts dans l'art de l'espionnage et de la filature. Il en va de la sécurité de l'Empire et du maintien de l'ordre.

Des autorisations de port d'armes peuvent être allouées à des salariés dont l'employeur se porte garant. Cette possibilité se limite aux gardes du corps, caravaniers, maîtres d'esclaves, surveillants et autres professions similaires. Un délai administratif (de trois semaines à deux mois) est nécessaire pour obtenir l'autorisation (après le paiement d'une taxe de 200 souverains d'argent). L'autorisation expire un an après livraison du document. Les demandes doivent être effectuées auprès d'un bureau administratif agréé, aux portes de la ville. Le renouvellement est instantané et moins cher : 50 souverains à peine.

Le port d'armes courtes est légitime et non soumis à l'obtention d'une autorisation. Mais en cas de fouille et d'interrogatoire, leur possession peut sensiblement compliquer les explications, la suspicion d'appartenance à la rébellion pesant sur leur propriétaire.

L'Obligation de Servitude

La souveraineté granbretonne en territoire conquis ou annexé est aussi incontestable que sa domination politique, militaire ou sociale. Les nobles impériaux, et parfois leurs propres esclaves, prennent le droit de commander aux natifs libres d'accomplir certaines tâches, travaux ou services ne devant souffrir aucun retard, sous peine d'indisposer le noble granbreton. Toutefois, il ne s'agit pas toujours de travaux ingrats. Souvent, il suffit de pallier à un manque ponctuel d'effectifs, et cette servitude forcée est bien indemnisée (6 souverains d'argent par jour). Il n'est donc pas étonnant de voir, avec une telle rémunération, s'étirer dès le point du jour de longues files de journaliers devant les portes des manoirs des nobles impériaux !

Recrutement et Déportations

Au moment d'exploiter les ressources humaines des pays conquis, les Granbretons se taillent une effroyable réputation de voleurs d'hommes. De monstrueuses caravanes de plusieurs milliers d'individus mêlant hommes, femmes et enfants sont acheminées vers Londra, via Karlay et le Pont d'Argent. Le sort de ces victimes de l'invasion dépend par la suite de leur état physique et de leur âge.

Les Enfants

Sur le continent, les Granbretons raflent tous les enfants de moins de 6 ans. Ceux-là sont, de toutes les victimes de l'exode, les plus chanceuses et les mieux traitées. En effet, ils sont destinés à être élevés dans les souterrains de la Sororité dans le plus pur style granbreton.

L'Occupation : l'Incorporation

Les hommes sont considérés valides s'ils possèdent une FOR et une CON supérieures à 8. Les miliciens ne reçoivent aucune indemnité pour leur service obligatoire, mais sont nourris et habillés durant celui-ci. Les individus exceptionnels peuvent se voir proposer de rejoindre un ordre granbreton. Les chances de promotion sont plus restreintes, mais pour acheter la loyauté de ces personnages, ceux-ci débutent parfois avec des grades élevés. Huillam D'Averc, dont les talents d'architecte étaient indispensables à l'empire, acquît d'emblée une position respectable dans l'ordre du Sanglier.

Des rafles ont habituellement lieu dans les endroits fréquentés par les hommes, c'est à dire les champs, les chantiers, les tavernes et les auberges. Des masques de Fourmi encerclent les sites et condamnent toutes les voies de fuite, tandis que les sergents recruteurs pénètrent à l'intérieur pour trouver leurs "clients". Selon le climat politique, ils peuvent proposer l'engagement ou enrôler de force tous ceux qui leur semblent capables de manier les armes. Ces rafles sont craintes par les autcchtones que ces mauvaises expériences invitent à la prudence. Lorsque les "engagés" ne sont pas coopératifs, c'est les chaînes aux pieds qu'ils rejoignent leurs armées d'affectation. Cette conscription est en général limitée à six mois ou un an selon le climat politique.

Il est très probable que les aventuriers soient enrôlés de force une à deux fois au cours de leur carrière. C'est pour eux l'occasion de se familiariser avec les techniques guerrières de Granbretanne, et de suivre un entraînement militaire poussé. Mais en général, la désertion est le premier souci de l'aventurier qui devient ainsi un criminel recherché par l'Empire !

Les enfants plus vieux retiennent rarement l'attention des Granbretons sauf pour des considérations d'amusement. En effet, le temps des Soeurs est trop précieux pour être gaspillé, et les enfants plus âgés sont plus résistants au conditionnement impérial, produisant ainsi de très mauvais Granbretons. Ils sont habituellement laissés à leur misère, et plus rarement volés comme esclaves.

Les Conscrits

Des recruteurs de différents ordres passent dans les villages et vantent les mérites de la meilleure armée d'Europe. Leurs discours sont suffisamment habiles pour convaincre les naïfs et les désespérés de s'engager dans l'un des deux ordres mercenaires du Ténébreux Empire. Dans certains pays où la lutte a été rude et les pertes nombreuses, des rafles sont organisées afin d'augmenter les rangs impériaux. La plupart du temps, les valides incorporent une milice locale, dirigée par des Granbretons. Ce service civil est obligatoire si l'on veut déroger à l'incorporation dans les légions, et les autorités sont sévères avec les déserteurs. Néanmoins, cette milice ne pourra jamais prétendre être d'une efficacité redoutable.

Les Invalides

Les facultés d'exploitation de l'Empire trouvent une utilité même aux malades, aux estropiés ou à ceux en trop mauvaise condition physique. Ils servent de cobayes aux expériences des sorciers de l'ordre du Serpent, sont livrés aux monstres des arènes, ou exécutés pour des impératifs réguliers (colorer la Thames en rouge) ou exceptionnels (les cérémonies sanglantes de l'ordre du Dieu). Toutefois, ces pratiques ne sont courantes que dans les nations particulièrement rebelles où l'Empire tient à briser toute velléité de résistance. Autrement, les invalides sont laissés en paix, tant qu'ils ne contrarient pas la Pax Britannia.

Les Femmes

Avec la conscription de leurs maris et le vol de leurs plus jeunes enfants, les femmes sont particulièrement touchées par l'exploitation humaine menée par le Ténébreux Empire. Elles doivent faire fonctionner les industries agricoles et artisanales, avec l'aide de leurs moins jeunes enfants et des anciens de la famille. Elles sont ainsi propulsées à la place du chef de famille, et s'en tirent avec grâce et intelligence, prenant à cœur la responsabilité du reste de la famille.

Les femmes ne sont jamais à l'abri des caprices bestiaux des soldats masqués, surtout celles avec un score d'APP strictement inférieur à 7 ou supérieur à 14. Les viols sont courants et les femmes ont appris à ne pas résister trop fermement si elles veulent s'en tirer avec seulement quelques ecchymoses. La triste réalité est que les Masques de Bête vont jusqu'à torturer et égorger les femmes qui leur résistent. A moins d'impératifs particuliers à la campagne ou au scénario, réussir un jet de Chance suffit pour éviter de subir les ardeurs d'un masque de Bête.

Sur le continent, les Filles de Granbretanne et les Nouvelles Mères regroupent souvent les femmes locales en cellules dont la vocation est de les protéger, elles et leurs familles, mais aussi de renverser la position mâle, dominante dans la société. L'appui que les guerrières masquées fournissent à ces femmes les met généralement à l'abri des débordements de leurs confrères masculins.

Les Esclaves

Aucune condition spécifique n'est requise pour devenir l'esclave d'un Granbreton. Il suffit d'avoir la malchance de se trouver à l'endroit et à l'heure de la rafle, qui suit le même scénario que les conscriptions. L'âge, le sexe ou la condition physique de l'individu importent peu. En cas de pénurie dans les rangs granbretons, certains esclaves se voient promettre la liberté en échange de leur engagement chez les mercenaires, avec tous les droits et devoirs de ces ordres.

Par tradition, les esclaves portent les couleurs de leur maître (ou de l'ordre propriétaire) et demeurent souvent dévêtus. Certains Granbretons ne s'entourent que d'une certaine catégorie d'esclaves (le baron Meliadus prise particulièrement les femmes et Mygel Host les Scandins). Ils suivent alors une sorte de mode imposée par les plus grands nobles. Scarifications, marques au fer, mutilations ou peinture indélébile sont des moyens courants pour marquer sa propriété.

L'Occupation : l'Esclavage

Au moment de sa capture, et à chaque fois qu'il change de mains, l'esclave est marqué selon la volonté de son maître. Il en résulte (si un jet de Chance est manqué) la perte d'1D6-1 points de CON et d'APP.

Les Chameaux se chargent de revendre sur le continent les esclaves en excédent, que ce soit à leurs familles, à des nobles européens, aux Evolutionnistes ou aux esclavagistes orientaux. L'Empire ne se préoccupe pas de l'identité des acheteurs, réalisant simplement un profit. La vente des esclaves se fait à la criée, avec mise aux enchères. Bien des familles ont affranchi les leurs de cette manière.

Attractions et Spectacles

Les connétables granbretons considèrent souvent que les pays qu'ils occupent ne peuvent leur prodiguer les attractions et loisirs qu'ils méritent. C'est pourquoi ils prennent plaisir à produire des simulacres des attractions granbretonnes les plus en vogue. Ces spectacles importés de Londra apparaissent aux non-granbretons comme étant d'un goût très discutable et d'une cruauté certaine.

Les Exécutions Publiques

Non seulement elles permettent d'affirmer l'autorité granbretonne et de débarrasser l'empire des indésirables, mais elles satisfont en plus le goût du sang de la population locale qui extériorise ainsi sa colère et sa frustration. Un tel comportement, bien que

moralement inacceptable, a toujours été sous-jacent à la nature humaine, et ce depuis la création des antiques cirques romains.

La créativité des bourreaux n'a d'égal que leur cruauté. Certains malheureux sont pendus aux arbres ou aux gargouilles des cités, décapités sur la place centrale, enterrés vivants ou condamnés à mourir de faim dans des cages suspendues à plusieurs mètres de hauteur, garrottés, roués de coups, jetés dans des fosses enflammées, empalés, lapidés, ou toute sorte de cruauté traversant l'esprit. Certaines cités se spécialisent même dans un type unique d'exécution, attirant des badauds venus des campagnes ou des cités voisines.

Les Cérémonies Religieuses

A Londra, les prêtres de l'ordre du Dieu dirigent de somptueuses cérémonies dans les rues, avec flagellations, lapidations, pugilats et sacrifices rituels, montés sur de gigantesques chars portant un décorum rituel recherché et luxueux.

Même si les Granbretons croyants ne sont qu'une minorité, la plupart assistent à ces manifestations, car elles sont souvent produites en l'honneur d'un Seigneur Ténébreux ou d'un héros de guerre, et une nuit de débauche leur succède toujours.

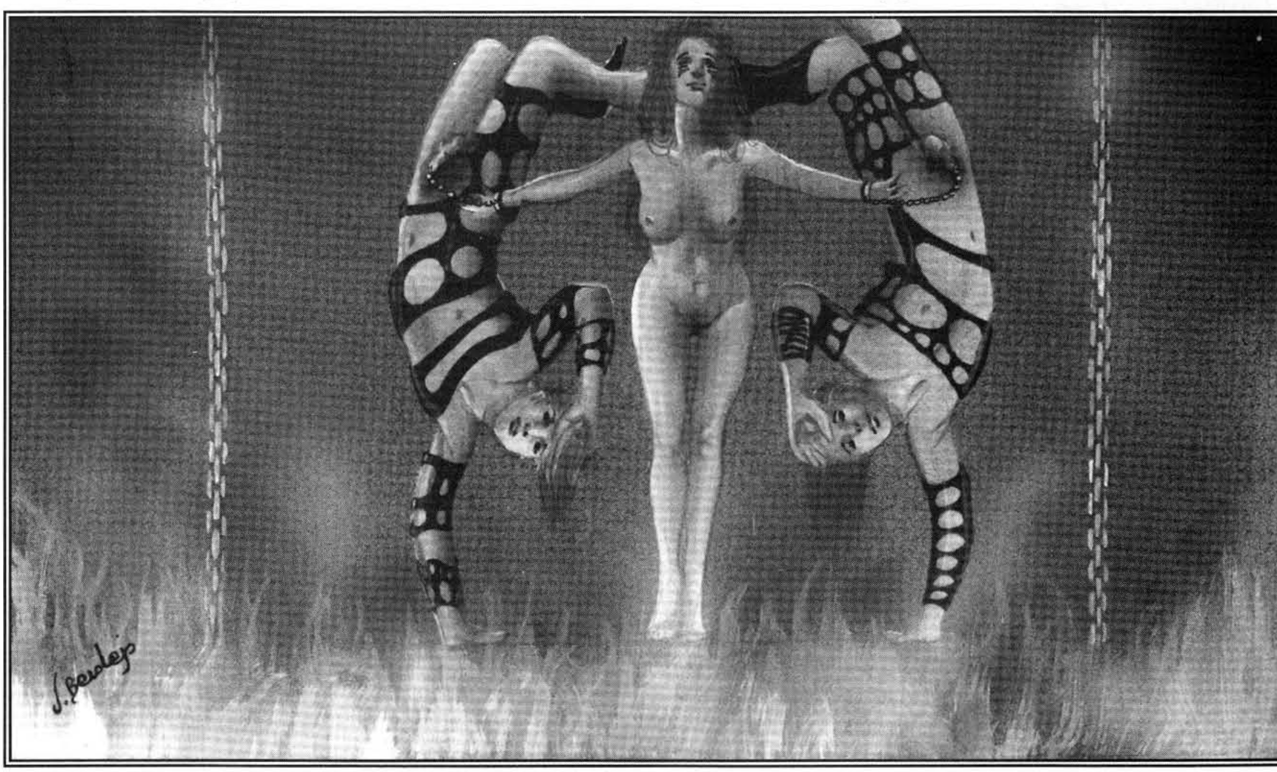
En Europe, les habitants sont surtout témoins d'avant-premières et de bouts d'essais (de cérémonies destinés à être organisés à Londra ou au palais même de Huon). De jeunes artistes du Dieu peuvent aisément trouver parmi les Seigneurs Ténébreux des mécènes généreux qui les aideront à monter de nouvelles et avant-gardistes chorégraphies.

Il est inutile de préciser que les adorateurs du Vrai Dieu et du Sincère Repentir considèrent comme blasphématoires ces manifestations, et font tout pour les interdire ou les annuler. Comme dans certaines régions des alliances avec le Sincère Repentir ont permis d'accéder plus rapidement au pouvoir, les Granbretons évitent de conduire de telles cérémonies dans leur fief. Le spectacle a alors lieu en privé, jusqu'à ce que l'Empire Ténébreux révoque les alliances et impose sa totale volonté (ce qui, habituellement, est rapide).

Les Gymnastes Sexuels

Les membres de ces spectacles sont d'anciens nobles, pour la plupart capturés dans les pays de l'Est. Pour échapper à la torture ou à la mort, ils doivent se livrer à des spectacles érotiques (pour ne pas dire pornographiques) devant le tout Londra. On note encore une fois le pervers sens de l'humour granbreton qui rappelle aux Européens que leurs nobles ne doivent le maintien de leur statut qu'à la bienveillance impériale. C'est également un avertissement destiné à la populace. Si l'empire méprise aussi ouvertement les grands de ce monde, le sort qu'il réserve au petit peuple peut faire frémir...

Les gymnastes reçoivent un entraînement très poussé afin d'améliorer leur endurance, leur souplesse et leur puissance physique. Des instructeurs de l'ordre du Dieu et du Vison leur enseignent conjointement des enchaînements de positions érotiques qu'ils doivent exécuter lors de leurs spectacles. Ils suivent également des cours et étudient les plus grands traités érotiques ayant survécu au Tragique Millénaire.



L'Occupation : les Gymnastes

Les gymnastes sexuels sont endurcis et entraînés jusqu'à gagner 1D3 points en DEX et en CON (score maximum : 21), ainsi que 20% en Sauter, Artisanat (Culbute, Jonglerie, Equilibre) et Art (Art Erotique). L'entraînement dure habituellement 1D3 ans. Un aventurier dont la profession est Noble Mineur peut choisir d'être un Gymnaste Sexuel au lieu de recourir aux règles sur les Aventuriers Personnalisés, p.70 des règles.

Ces spectacles sont l'occasion pour la Granbretanne d'humilier les plus hauts dignitaires d'une nation conquise, en les poussant (eux et parfois leurs enfants !) à des exhibitions infâmes et contre nature.

Lors d'occasions exceptionnelles, comme la fête d'une victoire, un anniversaire ou une promotion, les connétables granbretons parainnent souvent de telles attractions sur le continent. Les acteurs et acrobates sont alors recrutés localement, et suivent une formation accélérée ne garantissant pas toujours la qualité du spectacle.

Les Exhibitions de Monstres

La plupart des nobles granbretons entretiennent un zoo des plus folles créatures mutantes capturés ou que leurs sorciers peuvent créer. Les créatures les plus grotesques ou les plus comiques s'y bousculent et y paradent. Parfois, les sorciers Pélican développent exceptionnellement les organes génitaux de quelques hybrides, et lors de l'exhibition, une esclave nue est jetée au milieu de ces monstres en chaleur, pour des accouplements monstrueux.

Parfois, plusieurs nobles unissent leurs efforts pour organiser des combats de mutants, piochant les plus impressionnants dans leur ménagerie personnelle. Les combats se déroulent à main nue, avec des armes ou seulement les dents, selon la fantaisie des organisateurs. Certains Granbretons descendent eux-mêmes dans l'arène prouver la supériorité de leur race sur les pires monstres engendrés par la nature ou la science.

Les Travaux Impériaux

Dès le début de la période d'occupation, tous les travailleurs valides sont réquisitionnés (au détriment des recrutements ou des déportations si l'entreprise est importante) afin de procéder à la reconstruction des grands ouvrages. La plupart du temps, les architectes et les maîtres d'ouvrage sont issus des ordres de l'Art, du Lézard ou du Troll. Les talents des maîtres européens sont largement mis à contribution en échange d'une position ou d'une faveur particulière.

La main d'oeuvre a essentiellement deux origines. La première est issue de la caste des esclaves. La seconde fait appel aux volontaires recrutés dans la population locale. Ces derniers sont rémunérés 5 souverains d'argent par journée travaillée. Le traitement infligé aux travailleurs, esclaves ou citoyens libres, est usant.

L'Occupation : les Travaux Forcés

Le rythme de travail imposé par les masques de Fourmi fait perdre un point de CON par journée aux travailleurs. Arrivés au quart de leur CON, ils ne sont plus bons à rien et rendus à leurs occupations habituelles. Néanmoins, ils subissent alors la perte définitive d'1D4 points de CON (à considérer comme une blessure grave) tandis que les autres points sont récupérés au rythme de 1 point par semaine. La perte définitive de CON n'a lieu que si le travailleur a été exploité auparavant jusqu'à perdre les trois quarts de sa CON. Lorsqu'ils sont réquisitionnés, les citoyens libres ne peuvent déroger à ces travaux à moins de verser de conséquents pots-de-vin (une fois leur niveau de vie hebdomadaire) aux fonctionnaires répertoriant les heures travaillées. Un roulement parmi les travailleurs s'effectue tous les 2D6 jours en moyenne, mais certains grands ouvrages nécessitent leur coopération jusqu'à épuisement complet !

Les masques de Fourmi les poussent jusqu'à épuisement complet, sapant ainsi toute velléité de résistance. Parfois, les masques de Tigre patrouillent les environs à la recherche de nouveaux "volontaires" quand les délais menacent de ne pas être respectés.

Les tâches entreprises vont de la fortification des villes à la construction de routes, ponts, postes de guet et casernes, mais aussi l'exploitation minière et forestière (voir Citoyens de l'Empire). Parfois, lorsque le climat politique le permet, de grandes statues consacrant l'héroïsme de personnalités impériales sont dressées en leur hommage. Néanmoins, même si un mémorial granbreton est parfois construit, aucun mausolée n'accueille jamais la dépouille d'un dignitaire granbreton car les corps sont rapatriés à Londra. Les ordres procèdent à l'inhumation rituelle de leurs héros.

Les Collaborateurs

Les Miliciens

En démontrant leur désir de servir l'empire, certains se voient confier des postes de moyenne importance qui leur accordent un certain pouvoir sur leurs concitoyens. C'est le cas pour les capitaines de milice, qui dirigent des détachements civils devant effectuer leur service obligatoire. En effet, chaque citoyen d'un protectorat granbreton doit une journée de service par semaine à l'empire. Un repas gratuit et la réparation des vêtements sont les seules compensations de cette tâche ingrate.

Une milice de métier, parfaitement loyale à l'empire, est également entretenue. Ces miliciens profitent de leur position privilégiée pour soutirer à la population des avantages divers en nature et la corruption est omniprésente.

Ces miliciens sont à la fois méprisés par leurs compatriotes et par les Granbretons qui les considèrent au mieux comme des chiens serviles. Cependant, les impériaux leur adressent souvent des félicitations hypocrites et même des propositions de promo-

tion. Celles-ci débouchent inévitablement sur l'incorporation dans les ordres mercenaires du Faucon ou du Vautour, et les recrues sont envoyées se faire massacrer quelque part en Europe.

Les miliciens sont les auxiliaires de l'autorité et leurs devoirs sont simples : faire régner l'ordre, seconder les patrouilles impériales et, au besoin, les troupes granbretonnes, saisir les armes et les produits destinés à l'effort de guerre, et enfin faire échec aux derniers rebelles.

Les Fonctionnaires

La Granbretanne, bien qu'essentiellement guerrière, s'entend parfaitement en gestion et en administration. Mais tous ses soucis sont tournés vers l'invasion et l'amélioration de son armée. Afin que son prodigieux effort ne soit pas noyé sous la gestion des domaines conquis, l'empire a jugé préférable de sous-traiter les tâches administratives civiles.

La plupart des fonctionnaires en poste au moment de l'invasion se sont vus proposer de conserver leur profession dans le même secteur d'activité, sous la supervision des ordres du Renard et du Chameau. Ceux qui ont accepté ont reçu une promotion immédiate et une augmentation de salaire. Ceux qui ont refusé ont subi le sort des vaincus.

Les affaires les plus importantes sont directement gérées par les gouverneurs et leurs bataillons de Renards et de Chameaux.

L'Occupation : les Agents Impériaux

Tout au long du texte, il est régulièrement fait mention des agents impériaux, sans plus de précision. Ce sont en fait des employés, des auxiliaires et des préposés auxquels l'Empire a confié des tâches civiles spécifiques. Certains sont d'origine granbretonne, d'autres sont recrutés localement. En voici quelques exemples.

Les Fouines. Ce sont les informateurs auquel il est systématiquement fait appel pour filer, espionner et se renseigner sur des suspects. Les aventuriers dont les scores dans les compétences Déguisement et Dissimuler un Objet sont faibles seront vraisemblablement toujours surveillés par de tels agents. Les fouines ont des scores de compétence honorables (60-70%) en Chercher, Ecouter, Déplacement Silencieux, Déguisement, Se Cacher et Crocheter. Ce sont souvent des criminels repentis, avec des aptitudes (50-60%) dans les compétences d'armes.

Les Miliciens. C'est du corps de métier professionnel qu'il s'agit, et non pas des civils en service hebdomadaire. Ils patrouillent les rues, font régner l'ordre et pratiquent des fouilles aléatoires. Ils sont extrêmement orgueilleux, et leur conversion au régime granbreton les place au-dessus du reste de la population. Ils s'arrogent bien des droits illégaux, et se montrent en définitive extrêmement corrompus. Ils sont médiocres (30-40%) dans les compétences Chercher et Sagacité et passablement compétents dans les compétences d'armes (40-50%).

Les interrogateurs. Ces petites frappes mènent la plupart des interrogatoires de routine, dans les quartiers de détention de la ville. Leur méthode consiste à mettre leur "client" particulièrement "mal à l'aise" afin de l'amener à parler. Pour ce faire, ils l'attachent sur une chaise, le malmènent un peu, le font patienter sans boire ni manger des heures entières. S'il s'avère que le client est intéressant, ils font appel à leur chef, un inquisiteur. Les interrogateurs sont médiocres (30-40%) dans les compétences Sagacité et Art (Torture), et ont un score de Baratin honorable (60-70%).

Les Inquisiteurs. Ce sont des masques de Crâne, à qui l'on confie les fortes têtes ou les prisonniers importants. En particulier, les rebelles et les résistants, mais aussi les aventuriers indiscrets... Les inquisiteurs sont des monstres de cruauté. La douleur les fait jouir, mais ils savent rester froids, méthodiques et maîtres de leurs interrogatoires. Ils ont des scores de compétence honorables (60-70%) en Sagacité, Baratin et Marchander. En revanche, ce sont des spécialistes (70-80%) en Médecine Rudimentaire et en Art (Torture).

Les Fonctionnaires. Ils sont généralement postés aux portes de la ville, car ils s'occupent du recensement. Ils filtrent les entrées, collectent les taxes et autres droits de passage, inventorient les armes qui rentrent ou qui sont stockées en attendant que leurs propriétaires quittent la ville. Ils s'intéressent en particulier à l'identité des voyageurs, leurs intentions et la durée envisagée de leur séjour. Un masque de Renard "en civil" suit leurs procédures sans jamais s'en mêler, ordonnant parfois aux fouines de prendre en filature un voyageur. Il a habituellement le chic pour renifler les aventuriers et autres fauteurs de troubles potentiels... Les fonctionnaires sont médiocres (30-40%) en Sagacité, Scribe, Evaluer, Marchander. Ils sont lettrés, et lisent tout particulièrement les Directives de l'Occupation aux nouveaux venus.

Les Collecteurs de Taxes et d'Impôts. Il y a ceux qui vont de village en village pour collecter la moitié de la production des éleveurs et des agriculteurs. Ils se constituent en caravanes de chariots et de bétail, protégées par une cinquantaine de soldats de l'armée nationale et une quinzaine de masques de Bête. Il y a également ceux qui visitent les commerçants des cités, et leur collecte se fait en monnaie ou en nature selon les biens produits. Ceux-là s'entourent d'une simple douzaine de miliciens. Les collecteurs d'impôts forment une profession décrite p.51 des règles. La plupart ont des scores de compétence honorables (60-70%) en Chercher, Evaluer et Marchander, et sont de médiocres combattants (30-40% dans une compétence d'armes). Ce sont souvent des fonctionnaires locaux, mais leurs supérieurs sont tous des Granbretons.

Les Hauts Fonctionnaires. Ce sont parfois des nobles ou des bourgeois locaux, et la plupart du temps des officiers granbretons. Ils rendent la justice, tranchent les litiges, prononcent les condamnations et les amendes, délivrent les ports d'armes et les licences de stockage et toutes ces sortes de choses. A moins qu'ils ne soient en délicatesse avec les autorités, les aventuriers n'auront que rarement affaire avec eux. Les hauts fonctionnaires ont des scores de compétence honorables (60-70%) en Art (Droit et Justice), Marchander, et Sagacité. Ce sont des spécialistes (70-80%) en Eloquence et en Langue Nationale.

Seules les tâches subalternes sont véritablement sous-traitées, sous une étroite mais discrète surveillance. Des fonctionnaires acceptent parfois de vendre aux rebelles des secrets impériaux d'importance variable, mais les masques de Renard, spécialistes de l'espionnage, retournent souvent à leur avantage cette corruption en tendant des pièges aux rebelles.

Les Marchands

Les licences de stockage, avec un coût prohibitif pour la plupart des petits commerçants, sont un bon moyen pour l'empire de contrôler les ressources financières du pays. En effet, en échange de menus services rendus à l'occasion à la Granbretanne, les petits marchands sont récompensés par l'octroi du droit de stockage et de libre commerce. En supervisant les marchands, les Seigneurs Ténébreux gardent un oeil sur tout ce qui se passe, et sont libres d'imposer des embargos. La Granbretanne peut ainsi espérer étouffer un pays en réduisant les flux commerciaux et en réquisitionnant de nombreuses denrées. Toutefois ce contrôle est relativisé par le marché noir qui brave le couvre-feu impérial.

Les Fouines

Les informateurs que les Granbretons recrutent dans les rues sont nombreux et détestés. Ils sont souvent issus de classes défavorisées ou criminelles, et on leur promet une amnistie ou une amélioration de leur statut sociale s'ils sont efficaces. Lorsque l'argent ne suffit pas à assurer la loyauté d'une fouine, on a recours à un odieux chantage (famille en otage, antidote d'un poison à prendre régulièrement, etc.). Ceux qui rejoignent de bon gré le Ténébreux Empire sont généralement des êtres méprisables et torves, à moins qu'ils n'aient été endoctrinés ou victimes d'une propagande particulièrement efficace.

Les fouines sont autant d'yeux et d'oreilles ayant pour mission de ramener le maximum de renseignements. On leur confie des missions d'espionnage de routine, comme surveiller des individus, rapporter leurs propos, établir leurs relations, etc. Une fouine rend toujours compte de ses découvertes à la même personne (généralement le masque de Renard qui l'a recrutée), en échange d'une prime très intéressante (une à trois fois son niveau de vie hebdomadaire). On retrouve ces indics aux portes de la ville, prêts à prendre en filature des étrangers suspects, sur un discret signe des gardes.

La Délation

Celle-ci est fortement encouragée par les envahisseurs, au moyen d'avis de recherches, d'annonces publiques ou d'enquêtes, toujours fortement rémunérées.

L'empire accorde une attention toute particulière aux enfants de la province. Facilement impressionnables et avides d'une bonne récompense, ils sont souvent interrogés sur de nombreux sujets par des experts granbretons sans masque. Les conseils parentaux du type "Ne parlez pas aux étrangers !" ne résistent jamais longtemps à des promesses de rétribution ou de sucreries...

Pour la Liberté !

Une force d'opposition active s'installe dès que les armées granbretonnes s'amassent aux frontières du royaume. La mobilisation est pour le moins générale. Les rois disposent leurs armées, les troupes de mercenaires sortent de leur inactivité et rejoignent leurs postes d'affectation, les barons lèvent des armées de serfs, les fermiers s'entraînent au maniement de la lance, etc.

Les régions bordant la ligne de front sont prestement évacuées et les premières colonnes de réfugiés, se dirigeant vers l'intérieur des terres, prennent la route.

Les Rebelles

Il s'agit la plupart du temps des survivants des troupes armées défaites par le Ténébreux Empire. De peur d'être accusés de complicité par la Granbretanne, leurs compatriotes les évitent, voire les fuient ou les méprisent. Le train de vie des rebelles est donc particulièrement ingrat, car quelle que soit la direction vers laquelle ils se tournent, ils ne rencontrent que haine, crainte ou trahison, au profit d'un empire dont le nom même déclenche la panique hystérique des populations vaincues.

Les forêts, les montagnes, les marais, les ruines, ainsi que les autres sites abandonnés par l'humanité, deviennent leurs repaires favoris. Ils vivent pratiquement en autarcie, le marché noir ou la clandestinité leur procurant ce qu'ils ne peuvent produire, piller ou voler.

Durant cette période incertaine, seuls les membres de la résistance se montrent des alliés dignes de confiance. A la libération, ils seront hypocritement traités en héros, mais ils garderont en eux-mêmes l'amertume des jours où ils étaient seuls à se dresser face à l'ennemi, abandonnés de tous...

Profession : Rebelle

Les rebelles sont des patriotes, anciennement des soldats de l'armée nationale vaincue par la machine de guerre granbretonne. Ils ont adapté leurs techniques de combat à leur nouvelle situation ; embuscades, sabotages et guérilla. Ils ont généralement pour Passion Directrice Loyauté (Seigneur) ou Amour (Patrie) à 2D6+6, et Haine (Granbretons) à 3D6. De fait, ils font d'exécrables aventuriers, car ils répugnent à quitter leur nation. Les interpréter n'est toutefois pas dénué d'intérêt au sein d'une campagne axée sur l'occupation granbretonne.

• ***Compétences*** : Amorcer/Désamorcer un Piège, Déguisement, Déplacement Silencieux, Lancer, Se Cacher, deux compétences d'armes et une autre compétence représentant leur spécialité.

• ***Secrets Technologiques*** : Héliographe sur un jet d'Idée (INTx5%) réussi.

• ***Argent supplémentaire*** : aucun.

La Résistance

A l'instar de la peste, la mobilisation générale, les déportations, les génocides ou l'esclavage dépeuplent les villes et les campagnes. Il ne reste donc, à part les rebelles, que très peu d'hommes et de femmes au courage ou aux compétences suffisantes pour s'élever contre les Seigneurs Ténébreux. C'est essentiellement dans les campagnes que la Résistance se développe, car les citadins, ramollis par leur vie plus facile, sombrent pour la plupart dans l'hypocrisie et la lâcheté, accédant obséquieusement aux moindres caprices de leurs bourreaux.

Parmi les résistants, il y a peu de guerriers, même si la plupart sont amenés tôt ou tard à croiser le fer avec des agents granbretons. Ils s'occupent généralement d'espionnage ou de sabotage, de ravitaillement et de soutien aux rebelles. En outre, ils encouragent la population à s'engager dans une résistance passive. Les impôts payés en bêtes malades, sacs de grain pourri, viandes ou produits de piètre qualité sont autant de camouflets destinés à l'ennemi.

Dans les villes, les résistants se mêlent à des cercles de penseurs et de philosophes, attisant la révolte contre l'Ennemi jusque dans les endroits publics. Cependant, les grands plans sont tissés dans des caves secrètes, aménagées en quartiers généraux. Les résistants du monde rural prennent souvent la chasse comme prétexte pour se retrouver dans des endroits abandonnés et peu visités, comme les forêts sombres ou des ruines réputées dangereuses.

Nouvelle Personnalisation : Résistant

Il s'agit d'une extension de la table des Aventuriers Personnalisés, p.70 des règles. Le résistant est un spécialiste du marché parallèle, possédant les relations nécessaires à l'acquisition d'un article rare. C'est également un espion, un saboteur, et quelque fois un assassin. Etre résistant est une vocation qui induit une Passion Directrice Amour (Patrie) à 2D6+6 et Haine (Granbretons) à 3D6. Les résistants ajoutent 20% en Amorcer/Désamorcer un Piège, un Artisanat, Baratin, Crocheter, Déguisement, Déplacement Silencieux, Dissimuler un Objet, Evaluer, Marchander, Médecine Rudimentaire, Sagacité, Se Cacher, ainsi que dans une compétence d'armes.

Malheureusement, les mouvements de résistance ne seront jamais très développés. Malgré des tentatives méritoires, ils seront peu à peu asphyxiés par la pression granbretonne, et les groupes, pour la plupart, se dissoudront lentement. Bientôt il ne restera plus, comme ultime lueur d'espoir, que les rebelles kamargais qui finiront à leur tour par disparaître, fuyant dans des limbes magiques en abandonnant l'Europe à son calvaire. Mais Dorian Hawkmoon et ses alliés porteront finalement le vent de la révolte jusqu'en Granbretanne, et cette victoire décisive embrasera l'ardeur des anciens résistants. Aussi, le peuple entier marchera à la suite des rebelles pour la libération de l'Europe.

Argent et Vie Quotidienne

Cette partie vous propose de définir le coût de la vie des habitants de l'Europe du Tragique Millénaire. En fonction des revenus, vous aurez une idée des habitudes vestimentaires et culinaires, ainsi que des conditions de vie. A noter que ce chapitre est intéressant pour la détermination des rançons, habituellement égales au revenu annuel de la personne capturée. De fait, lors de combats particulièrement violents, plutôt que d'achever des aventuriers en mauvaise posture, leurs adversaires les captureront pour négocier reddition et rançons... Enfin, le coût de la vie pour un aventurier "au repos" entre deux aventures permet également d'être chiffré. Tout dépend bien sûr de son train de vie, mais l'aventurier moyen nécessite 2880 souverains par an pour vivre, s'habiller, se loger et entretenir son équipement d'aventure.

Niveaux de Vie

Les classes sociales dans l'Europe du Tragique Millénaire sont extrêmement cloisonnées. Les disparités de fortune et de pouvoir entre les couches sociales les plus défavorisées et les plus aisées sont énormes. Le tableau page 88 permet de les mesurer de façon très visuelle. Il va de soit que ces chiffres constituent des moyennes et que d'importantes variations peuvent être observées au sein d'une même classe sociale.

Liste des Prix

Sauf indication contraire, ces prix sont valables pour des articles standards, de qualité moyenne et de disponibilité courante. Des versions plus élaborées, voire exotiques, coûteront de 2 à 10 fois le tarif indiqué. Inversement, des articles de mauvaise qualité ou usés mais en bon état peuvent coûter la moitié du prix normal.

Dans l'Europe d'Hawkmoon, le troc n'a pas disparu. Bon nombre d'objets s'échangent en suivant des valeurs basées sur leur rareté et les prix ci-dessous. Ces prix ainsi que la disponibilité des objets sont susceptibles de varier fortement suivant la région (zone rurale, cité). Il est peu probable de trouver une armure d'apparat en vente dans un petit village de l'arrière pays otrichien !

Valeur des Pièces

Nom	Matériau	Equivalent	Proportion
Impériale	Or	20 Couronnes	0,5 %
Couronne	Or	50 Souverains	3,5 %
Souverain	Argent	10 Ecus	27 %
Ecu	Cuivre	10 Sous	55 %
Sou	Fer	aucune	14 %

Niveaux de Vie

Important : tous les revenus indiqués sont en souverains d'argent

360 an (1 jour, 7 semaine, 30 mois)

• **Statut** : domestique, mendiant, mutant libre, journalier, etc. et leurs enfants.
• **Nourriture** : navets et choucroute, ou soupe de betterave, ou pommes de terre et oignons, ou carottes et glands, ou céréales. Pas ou peu de viande chez les paysans sans terre et les travailleurs journaliers. La boisson se limite au bas-beurre ou à l'eau.
• **Logement** : parfois aucun ; peut être une minuscule pièce ou cabane pour une famille. Paillasses pour dormir. Aucun mobilier.
• **Habillement** : parfois aucun ; toile à sac, vêtements filés à la maison, cuir grossier.

720 an (2 jour, 14 semaine, 60 mois)

• **Statut** : ouvrier agricole, voleur à la tire, soldat ordinaire incorporé etc.
• **Nourriture** : identique à la classe précédente. La boisson comprend de la bière (coupée d'eau).
• **Logement** : parfois aucun ; peut être une pièce unique ou maison de torchis pour une famille. Paillasses pour dormir. Aucun mobilier.
• **Habillement** : vêtements de tissu grossier ou de cuir. Chaussures de corde. Vêtements d'hiver pour pays nordiques.

2 880 an (8 jour, 56 semaine, 240 mois)

• **Statut** : aventurier, paysan, petit artisan, chef mutant, domestique au service d'une famille de fortune moyenne, colporteur, chef de bande, ecclésiastique, érudit ou savant de médiocre renommée, officier de marine militaire ou marchande, soldat (sergent ou vétéran), soldat granbreton, etc.
• **Nourriture** : identique à la classe précédente plus gruau, pain d'orge, fromage et oeufs. Viande ou poisson au moins une ou deux fois par semaine. Bière, ale, bière brune et vin coupé d'eau disponibles.
• **Logement** : une habitation simple, accueillant également les animaux. Le mobilier comprend une grosse paillasse ou un lit sommaire, un coffre ou deux, une table, des bancs et des bougies. Les paysans peuvent posséder un chariot et jusqu'à six animaux de trait.
• **Habillement** : chaussures, une tenue neuve par an, vêtements d'hiver chauds et protégeant du froid.

12 000 an (32 jour, 224 semaine, 960 mois)

• **Statut** : paysan propriétaire terrien, artisan reconnu ou petit bourgeois, médecin en maladrerie, capitaine de marine militaire ou marchande, érudit ou savant de modeste renommée, officier (lieutenant), vétéran granbreton (premier masque), etc.
• **Nourriture** : identique à la classe précédente plus régulièrement de la viande ou du poisson frais, vin de table.
• **Logement** : une habitation moyenne, grosse ferme ou vaste logement dans une maison de maître. Le mobilier comprend un lit, quelques coffres ou armoires, des bancs, des tables et des lampes. Les paysans propriétaires peuvent posséder plusieurs chariots et animaux de trait, parfois un cheval de monte.
• **Habillement** : bottes ou souliers de cuir, plusieurs tenues de qualité moyenne, vêtements contre la pluie.

45 000 an (128 jour, 896 semaine, 3 600 mois)

• **Statut** : maître artisan, spécialiste, professeur ou tuteur, marchand ou commerçant aisé, prince des voleurs, chevalier, thane, noble mineur, ecclésiastique aisé, érudit ou savant réputé, médecin renommé, guerrier de talent ou capitaine mercenaire, chef de meute granbreton.
• **Nourriture** : identique à la classe précédente plus de la viande et du poisson à la plupart des repas, bons vins de table.
• **Logement** : manoir ou maison de maître, un bon lit, plusieurs tables et bancs, tabourets, chaises, parfois un ou plusieurs murs décorés ou une petite fontaine ou d'autres objets décoratifs.
• **Habillement** : étoffes de lin et de coton de grande qualité, parfois certains objets de luxe comme des tissus teintés d'importation, des garnitures de fourrure ou des bijoux. L'apparence joue un rôle social important.
• **Divers** : un serviteur et quelques montures, ou trois serviteurs.

168 000 an (500 jour, 3 500 semaine, 14 000 mois)

• **Statut** : comte, seigneur, cheikh, secrétaire ou intendant au service de la noblesse, riche marchand, ecclésiastique important, érudit ou savant en contact direct avec les souverains et autres personnalités importantes, commandeur ou jeune commandeur granbreton.
• **Nourriture** : identique à la classe précédente plus de la viande de boeuf ou d'autres herbivores en abondance, volailles, crustacés, etc. Pâtisseries et pains faits maison, bons vins, occasionnellement fruits importés et vins fins.
• **Logement** : habitations aux nombreuses pièces logeant la famille du noble, ses serviteurs, ses gardes, etc. Le mobilier comprend des trônes, des chaises, des objets d'art de valeur, des tapisseries, des boiseries et des tapis de qualité.
• **Habillement** : soie et satin importés rehaussés de fils d'or. Les membres de cette classe sont sensibles aux dernières modes vestimentaires. Bijoux en or incrustés de pierreries.
• **Divers** : plusieurs serviteurs et montures, chariots, gardes, personnel composés de journaliers, etc.

672 000 an (2000 jour, 14 000 semaine, 56 000 mois)

• **Statut** : duc, grand prêtre d'un culte, richissime marchand ou maître de guilde, érudit ou savant de très haut rang, connétable granbreton.
• **Nourriture** : identique à la classe précédente plus des mets raffinés (soupe de nids d'hirondelles, paons farcis, fruits confits, animaux exotiques...). La boisson comprend les plus grands crûs. De grands banquets peuvent être donnés et de somptueuses fêtes organisées.
• **Logement** : plusieurs grandes habitations comprenant un manoir ou un château à la campagne, une forteresse et une maison en ville ou un petit palais.
• **Habillement** : articles de mode, vêtements tissés des matières les plus rares, bijoux travaillés et autres accessoires.
• **Divers** : nombreux serviteurs, gardes, secrétaires et montures. Importantes terres.

2 000 000 an (6000 jour, 42 000 semaine, 168 000 mois)

• **Statut** : archiduc, prince, archiprêtre, grand connétable granbreton.
• **Nourriture** : identique à la classe précédente plus des articles de luxe extrêmement rares (langues de colibri, pâtisseries de viandes énormes et complexes, plats élaborés, fruits étranges, animaux exotiques...). La boisson comprend les vins rares et les cognacs.
• **Logement** : palais.
• **Habillement** : en dehors de la mode, articles d'un genre unique mettant en valeur des pierres précieuses rares.
• **Divers** : nombreux serviteurs, montures, concubines, membres du personnel, comptables, secrétaires, etc. Nombreux gardes et soldats attitrés.

6 000 000 an (18 000 jour, 126 000 semaine, 500 000 mois)

• **Statut** : roi, reine, pontife, membre de la famille impériale granbretonne (Flana Mikosevaar).
Nourriture : identique à la classe précédente mais la présentation est plus élaborée, plus extraordinaire encore et la qualité plus importante. Organise des fêtes prodigieuses. Pourrait inviter le royaume entier.
• **Logement** : vaste palais.
• **Habillement** : identique à la classe précédente, mais les modèles accentuent les fonctions rituelles ou politiques de celui qui porte les vêtements. Possède probablement un des plus gros diamants, rubis, améthystes, émeraudes, saphirs ou perles connus dans le monde entier. Plusieurs couronnes, sceptres, clefs, etc. d'une extrême finesse.
• **Divers** : possède des centaines de serviteurs, d'animaux de monte, de propriétés, de troupeaux, de châteaux, d'armées, de navires et des monopoles commerciaux.

22 000 000 an (64 000 jour, 448 000 semaine, 1800 000 mois)

• **Statut** : empereur, impératrice, roi des rois.
• **Nourriture** : identique à la classe précédente mais d'une qualité encore supérieure. Les dîners d'état sont des événements dont on parle des mois durant.
• **Logement** : complexe de palais de la taille d'une cité moyenne.
• **Habillement** : les vêtements sont de véritables oeuvres d'art, si coûteux et si merveilleux que même les personnes les plus élégantes sont éblouies de stupeur. Certains styles de vêtements et accessoires peuvent être réservés uniquement à l'empereur. Ce dernier ne porte jamais deux fois la même chose, à l'exception de sa couronne et de son sceptre.
• **Divers** : milliers de secrétaires, de montures, de gardes, de messagers, etc. En théorie, tout être ou toute chose appartient à l'empereur.

Liste des Prix

Nourriture

Biscuits (12 biscuits durs) ... 1 écu
Biscuit sucré ... 4
Bol de gruau froid ... 5 écus
Cochon de lait rôti (entier) ... 40
Fruits frais (500g) ... 3
Glace aux framboises (une cuillerée...) ... 34
Gousses d'ail (guirlande) ... 1
Jambon cuit (entier) ... 15
Légumes frais (500g) ... 1
Litre de lait ... 4 écus
Morceau de pain long ... 1
Œufs de caille (poignée) ... 5
Œufs de poule (3 œufs) ... 1
Œufs de poule frais (3 œufs frais) ... 3
Oignons (6) ... 1
Pain rond (frais, la livre) ... 1
Pot de miel ... 5
Poulet rôti (entier) ... 5
Saumon fumé (belle pièce) ... 10
Sel de cuisine (bourse de 50g) ... 50
Tranche de bœuf braisé aux herbes ... 25
Viande sèche de bœuf (la livre) ... 5 écus

Repas

Maigre repas (fromage et pain sec) ... 5 écus
Repas banal (gruau, pain et saucisse) ... 2
Bon repas (viande correcte et vin) ... 6
Excellent repas ... 30
Festin ... 100+

Boissons

Demi-Pinte de bière ... 5 écus
Chope de bière ... 1
Bouteille de piquette ... 3
Pichet de vin de table (1 litre) ... 5
Pichet de bonne bière ... 6
Bouteille de bon vin ... 10
Bouteille de Grand Cru ... 100+
Bouteille d'alcool fort ... 2
Carafe de bon vin ... 20
Coupe de bon vin ... 3
Coupe de mauvais vin ... 5 écus
Infusion d'herbes ... 8 sous
Tasse de lait ... 5 sous
Tonnelet de bière (3 litres...) ... 3
Verre de liqueur du pays ... 5 écus

Rations de voyage

(une semaine, sans boissons)
Légères (pain, beurre, fruits secs, etc.) ... 7
Lourdes (viande séchée, œufs, etc.) ... 10

Logement (par nuit et par personne)

Plancher (salle commune) ... 5 sous
Dortoir (couchette sale) ... 1 écu
Chambre à quatre ... 10
Pavillon ou chambre individuelle ... 25+
Suite grand luxe ... 500+
Ecurie (/cheval/nuit) ... 2
Ecurie (/monture volante/nuit) ... 15
Fourrage (/cheval/jour) ... 1
Fourrage (/monture volante/jour) ... 5

Habillement

• de mendiant ... 1
• de travailleur ... 20
• de compagnon ... 35
• de mercenaire ... 50
• de marchand ... 150
• de noble mineur ... 300

Vêtements

Bon manteau d'hiver fourré ... 140
Bustier à lacets ... 15
Chausses de lin ... 30
Chemise de lin ... 10
Chemise de soie ... 250
Collants ... 12
Jaquette de velours ... 150
Manteau d'hiver en laine ... 20
Pantalon de cuir ... 15
Pantalon de toile ... 7
Pèlerine de voyage (imperméable) ... 100
Pourpoint ou gilet de cuir ... 8
Robe et jupons de tissu grossier ... 15
Robe de bure ... 30
Robe élégante de velours ... 300
Superbe robe de soirée ... 1000
Surcot de lin ... 40
Tunique de laine ... 6

Chaussures

Bottes de qualité, la paire ... 75
Bottes en cuir, la paire ... 30
Chaussures de cuir cloutées ... 30
Chaussures de cuir ferrées (dégâts 1D6) ... 35
Sandales de corde ... 10
Souliers de cuir ... 20

Divers

Armure d'apparat ... 20'000+
Bonnet de laine ... 3
Bas de laine ... 8
Bas de soie ... 150
Cape fourrée ... 80
Cape simple ... 6
Ceinture de corde ... 1
Châle brodé en belle soie ... 150
Chapeau de feutre (à larges bords) ... 15
Chapeau de paille ... 2
Foulard/écharpe ... 7 écus
Mouchoir en soie ... 50

Matériel de Campement

Sacs et contenants

Bidon de ferraille (2 litres) ... 10
Bourse, 50 pièces ... 7
Flasque de métal (flacon plat de 3 dl) ... 10
Gibecière ... 20
Gourde de cuir (1 litre) ... 5
Grand sac de toile (100 litres) ... 7
Outre de peau (5 litres) ... 4
Sac à dos en cuir ... 40
Sac de couchage (plumes) ... 30
Sac de couchage en toile cirée ... 10
Sacoche en cuir (à la ceinture) ... 13

Couverts et Ustensiles

Cantine en métal ... 30
Chope en étain ... 10
Cocotte en fer ... 45
Couverts en bois ... 3 écus
Couverts en métal ... 15
Pichet en terre cuite ... 2 écus
Poêlon en bronze ... 15

Tentes

Petite tente individuelle ... 70
Petite tente pour deux ... 100
Tente pour quatre ... 150
Grande tente militaire (20 places) ... 300

Eclairage

Briquet et amadou ... 2
Bougie de suif (3 heures) ... 1 sous
Chandelle de cire (5 heures) ... 3 écus
Torche (3 heures) ... 3 écus
Lampe à huile (8 heures) ... 5
Lanterne de voyage (12 heures) ... 10
Huile, le litre (7 pleins) ... 5

Divers

Bâche de toile cirée ... 8
Cadenas et clef en fer ... 15
Chaîne d'acier (15m, FOR 64) ... 250
Corde (30m, FOR 40) ... 20
Couverture de fourrure ... 50
Couverture de laine ... 2
Grappin ... 50
Hameçons en acier (5 + fil de pêche) ... 3
Pelle ... 10
Pioche ... 30

Outillage Spécialisé

Aimant, le gramme (rarissime) ... 500
Barre à mine ... 25
Boussole ... 1 300
Carreaux d'arbalète (lot de 12) ... 24
Collet métallique ... 2
Collier d'esclave ... 20
Entraves(menottes de fer, FOR 40) ... 10
Flèches (lot de 20) ... 20
Liens de solide corde (FOR 30) ... 3
Matériel de gravure ... 350
Outil de forgeron ... 500
Outils de crochetage ... 65

Pied-de-biche 12
Piège à loup (dégâts 1D6+3) 15
Piège à ours (dégâts 2D6+3) 30
Pointe de fer (15 cm de long) 7
Scie 20

Services

Armurier (par jour) 60
Bain dans une auberge 10
Charpentier, Maçon (par jour) 40
Coupe de cheveux ou rasage 2
Ecrivain public, la lettre 4
Entraîner une compétence (par semaine) 50
Envoyer un message 1
Forgeron(par jour) 50
Location d'entrepôt (pas m2 et par mois) 5
Médecin, la consultation 10
Médecin, soins d'une blessure 50
Offrande digne d'éloge à une église ..... 10+
Prostituée, par nuit (pour une passe divisez le prix par cinq)
• novice timide 5
• mature blasée 10
• experte enthousiaste 25
• courtisane exotique ..... 50+
Représentation au tribunal (par jour) ..... 60+
Serviteur fiable (par semaine) 30
Trajet en bateau (par jour, nourriture non comprise)
• sur le pont 1
• dans la cale 5
• en cabine 25
Pot-de-vin
Délit mineur ou information de base x1
Délit grave ou renseignement inhabituel x3
Crime ou information secrète x10
• garde municipal ..... 5 écus
• sergent de la garde 2
• bureaucrate peu zélé 10
• homme de Loi 50

Lecture / Ecriture

Carnet de notes 25
Fusain, 10 cm 30
Livre vierge 50
Matériel d'écriture (plume et encrier) 100
Matériel de peinture 250
Papier, 12 feuilles 5
Parchemin, 6 feuilles 20
Toile, le m2 80
Carte du Tragique Millénaire ..... 3000+
Carte géographique imprécise 300
Carte marine d'Espanyia ..... 5000+
Carte marine imprimée 500
Livre Imprimé
• de chant ou d'histoire ..... 90+
• de Fables et Légendes 80
• du Tragique Millénaire ..... 4000+
Manuscrit enluminé ..... 6000+

Instruments de musique

Banjo de Navarra 50
Boîte à musique de Sweiss 1000
Cor de chasse 100
Cornet 200
Fifre de Bazhel 25
Flûte en bois 10
Harpe de Parye 5 000
Mandoline de Padova 200
Tambour 50
Tambourin 20
Viole de Gambe 1 500
Violon antique 10 000
Xylophone 700

Jeux

Paire de dés en os (à six faces !) ..... 5 écus
Paire de dés pipés (font toujours 6) 10
Dé en ambre 20
Dé en ivoire 170
Dé en métal 3
Dé en or 250
Jeu de cartes 10
Jeu de l'oie (réservé à la noblesse) 150
Jeu de Tarot 25

Parures et Objets de Valeur

Orfèvrerie

Bague en or 1 000
Boucle d'oreille en or 600
Bracelet en or 2 500
Collier en or 5 000
Coupe en or 5 500
Médaillon en or 1 200
Service en or 1 000

Argenterie

Bague en argent 200
Boucle d'oreille en argent 120
Bracelet en argent 500
Collier en argent 1 000
Gobelet en argent 750
Médaillon en argent 240
Service en argent 200

Bijoux

Amulette en or digne d'un roi 15 000
Bague en or sertie d'une belle gemme 4 500
Collier d'agate polie à trois rangs 200
Collier de perles 15 000
Couronne princière 50 000
Emeraude neuve et broche en argent 2 500
Rivière de diamants 50 000
Tiare de diamants 20 000
Torque en argent antique 2 000

Confort et Beauté

Boucle de ceinture en métal 40
Brosse de crin (pour les chevaux !) ..... 5 écus
Coffret de maquillage plaqué or 800
Draps de soie 5 000
Eau de Köln (la pinte) 40
Eau de toilette de courtisan (le flacon) 30
Epingles à cheveux (la paire) 15
Epingles à habits (la douzaine) 12
Maquillage 20-200
Matelas de bourre 20
Matelas de plumes 250
Miroir (verre aluminé de 5 x 10 cm) 50
Miroir de beauté doré 350
Onguent parfumé (les 20 applications) 20
Parfum exotique (le flacon) 250
Parfum italien de goût (le flacon) 500
Peigne en bois (pour les cheveux) ..... 7 écus
Peigne en ivoire 300
Rasoir (simple lame) 10
Savon de Provence parfumé 80
Savon simple 10
Sels de bain 500

Verrerie (artisanat)

Carafe de cristal (1 litre) 500
Chope de verre peint 55
Fiole de 3 dl 20
Fiole de 5 dl 40
Loupe 750
Lunette astronomique 3 500
Tube de verre fin (éprouvette) 20
Verre de 1 dl 5
Verre de 3 dl 10
Verre de cristal (3 dl) 150
Verre grossissant (monocle) 1 500

Maroquinerie (artisanat)

Ceinture de cuir 10
Etui à parchemin étanche 50
Gant de fauconnerie 70
Gants de cavalier, la paire 180
Gants de travail, la paire 20
Lanière de cuir (10 cm) 1
Porte missive 14
Sacoche de selle 25
Selle et articles de sellerie 250

Herboristerie (artisanat)

Herbes Médicinales

Avec une réussite dans un jet de Médecine Rudimentaire, l'application d'un cataplasme d'herbes médicinales associée à une bonne nuit de repos peut permettre une meilleure guérison des blessures.

Herbes médicinales (3 doses)
• communes (+1D3-1 PV) 1
• rares (+1D3 PV) 120
• étrangères (+1D4 PV) 5-500

Potions de Guérison et Moyens Scientifiques

Les "potions de guérison" sont souvent des attrape-nigauds destinés aux guerriers peu malins (et peuvent nécessiter un jet de Chance pour ne pas subir quelques effets indésirables...). Cependant certaines potions élaborées par les soins de la Sorcellerie Scientifique ont de réels effets, malheureusement ces substances restent très rares. Tous les prix sont donnés par points de COMP

Potions de guérison (1 dose)
Attrape-nigaud 2-20
Cataplasme miraculeux (HNE p.136) 50

Emplâtre Régénérant (HNE p.140)	75
Drogue médicinale (HNE p. 138)	100
Drogues stimulantes (HNE p.139)	150
Unité de soin (HNE p.146)	300

Moyens de Transport

Chariots, carrosses et carrioles

Charrette à deux roues	200
Chariot de marchandises à 4 roues	800
Coche (5-20 souverains la course)	400
Carrosse (haute noblesse)	5 000+
Wagon couvert à 4 roues	950

Bateaux

Barque à rame	150
Grand canot	300
Petit bateau de pêche	3 000
Barge fluviale	10 000
Galère maritime (10 esclaves)	20 000
Navire marchand (1000 par tonne de fret)	
• Boutre	30 000
• Nörboat	30 000
• Usciere	100 000
Navire de guerre (1000 par combattant)	
• Dromon	90 000
• Galère de guerre	150 000
• Galeasse	200 000
• Galion spanyiard	750 000

Animaux

Ane	1 000
Beau porc	200
Bœuf d'élevage	1900
Bœuf de trait	700
Chien de garde	60
Chien de berger dressé	150
Faucon (1 500 souverains si dressé)	750
Mouton à lainage	50
Mulet	1 400
Poule pondeuse	5
Porcelet	25
Taureau blanc de Kamarg	2 200
Vache à lait	80
Chevaux	
• Cheval de trait	500
• Cheval de bât	1 000
Chevaux de monte	
• Canasson famélique	700
• Cheval de selle ou roncin	1 400
• Coursier	2 000
• Palefroi (cheval de parade)	3 000
• Etalon	5 000+
Cheval cornu de Kamarg	2 500
Destrier de guerre	7 500+
Créatures Ailées	
Aigle des mers	15 000
Faucon des steppes moscovites	12 000
Flamant de Kamarg	13 000
Ptéron persan	10 000

Habitations et Mobilier

Armoire	30
Banc de bois (6 personnes)	20
Bureau à tiroirs en bois précieux	500
Chaise	10
Coffre	8
Fauteuil de cuir	50
Lit à baldaquin (immense)	2 000
Lit double	120
Longue table d'auberge (12 personnes)	25
Table ronde (6 personnes)	15
Tabouret	6

Constructions

Auberge équipée	14 000
Cabane de torchis	10
Masure de bois et de chaume	100
Ferme de bois et de pierre	1 500
Maison 3 pièces, pierre et tuiles	2 800
Mur de 3m entourant la maison	2 400
Résidence d'un noble mineur	20 000
Résidence d'un riche marchand	140 000
Fortin en bois	5 000
Forteresse de pierre	100 000
Citadelle fortifiée	1 million
Palissade en bois, 100m	3 000
Pont en bois de 10m	560

Esclaves

Enfant apeuré	500
Tâcheron illettré	100 / pt de FOR
Jeune beauté orientale	200 / pt d'APP
Adulte instruit	20 000
Mutant exotique	30 000+

Terrains

1 are = 100 m2 ; 1 acre = 52 ares = 5 200 m2 ; 1 arpent = 35 ares = 3 500 m2

1 are de forêt	60
1 acre de terre arable	3 000
1 arpent de vigne	1 500

Engins de Guerre

(dégâts, PA, portée, cadence, autonomie)

Onagre (3D6, PA -, 300m, 1/5mn)	5 000
Arbalète de siège (3D6+1, PA 12, 425m, 1/5rnd)	10 000
Catapulte (6D6, PA -, 325m, 1/5mn)	40 000
Baliste (10D6, PA 10, 275m, 1/5mn)	50 000
Trébuchet (12D6, PA -, 300m, 1/15mn)	100 000
Canon Flamme	
• moscovite (5D6, PA 15, 200m, 1/5rnd, 5 tirs)	150 000
• spanyiard (6D6, PA 15, 200m, 1/5rnd, 5 tirs)	170 000
• granbeton (7D6, PA 25, 200m, 1/5rnd, 10 tirs)	200 000

Les prix sont donnés en souverains d'argent, sauf indication contraire. Servez vous également de la table de correspondance des différentes monnaies utilisées en Europe page 87. La proportion indiquée permet d'estimer les monnaies les plus couramment usitées sur un marché. On constate que la monnaie la plus courante est l'écu, et que la plus pratique pour la plupart des achats est le souverain. De fait, ce sont les monnaies qui se sont imposées sur tous les marchés. Les prix peuvent couramment subir des variations de 2D10 % en plus ou en moins, selon la saison, les récoltes, le taux d'imposition ou le montant des taxes, les guerres, les famines et autres pénuries. Pendant l'occupation granbretonne, bon nombre d'articles deviennent difficiles, voire impossibles, à acheter sur un marché. Il s'agit notamment des armes, armures et chevaux. Des restrictions découlant de l'effort de guerre peuvent toucher des biens de consommation courante, et surtout les vivres. Il n'est pas dans notre propos d'analyser et revoir les prix moyens fixés ci-dessous en fonction de tous ces facteurs. Il est suffisant que le MJ et les joueurs gardent toujours cette réalité économique en tête, décidant au fur et à mesure de la disponibilité d'un article, et donc de son coût relatif.

Les Acteurs de la Saga

Cette dernière partie présente les caractéristiques de jeu des personnalités de la Saga des Runes écartées des règles de base par manque de place. Elles sont destinées au maître de jeu qui désire faire intervenir ces illustres individus dans leurs campagnes.

Les âges indicatifs sont donnés pour l'année 5 296, mais Hawkmoon ne rencontra ces individus que quelques années plus tard. Les citations, scores de compétence, de caractéristique, et d'alliance correspondent quant à eux aux premières apparitions de ces personnalités dans les romans. Lorsque des Secrets Technologiques sont mentionnés, il s'agit de ceux que l'individu a le plus de chance de conserver en mémoire, que ce soit de par ses activités ou ses loisirs. En raison de leur importance intrinsèque, les Savoirs Scientifiques sont certainement mémorisés une fois pour toute.

Agonosvos

> *"A l'avant du chariot, assis suffisamment en retrait pour éviter de se faire tremper par la pluie, se tenait un homme, blotti dans une somptueuse cape de fourrure d'ours et dont le visage était dissimulé par un heaume de métal noir à la visière baissée."*
>
> **– Le Joyau Noir, III, 2**

Cet homme étrange et mystérieux est né neuf siècles auparavant en Germanie, dans la province de Köln. Chassé par le duc Dietrich, un ancêtre de Hawkmoon, il se mit à parcourir l'Europe dévastée et à découvrir ses merveilles. Il séjourna de nombreuses années en Granbretanne, enseignant son savoir secret aux Seigneurs Ténébreux, et il inspira peut être le port du masque à la cour de Huon. Il s'est aujourd'hui constitué une caravane de mutants hideux et déformés, rencontrés lors de ses voyages, et qu'il a contraints à la servitude après qu'ils aient cessé de l'amuser. Il connaît personnellement le baron Meliadus ainsi que la plupart des personnalités de la cour de l'empereur Huon.

L'intérieur de son casque est tapissé de circuits délicats, qui ont peut être un rôle dans sa longévité exceptionnelle. Lorsque Oladahn lui arracha son heaume, Hawkmoon constata que "la tête décharnée était celle d'un homme mort depuis des siècles, celle d'un cadavre sur lequel les vers avaient eu le temps de festoyer" (JN, III, 2).

Agonosvos, plus de 900 ans

FOR 14	CON 15	TAI 16	INT 24	POU 17
DEX 15	APP inapplicable			

Points de Vie : 16. Agonosvos est immortel. Quant bien même ses points de vie chuteraient à zéro qu'il se relèverait au bout de 1D6 minutes. Cependant, si ses blessures ne sont pas mortelles, elles doivent être soignées normalement (Médecine Rudimentaire, guérison naturelle...). Nul ne sait si la science, la sorcellerie ou les mutations sont responsables de ce miracle.

Armure : 1D6+1 points, armure tissée et heaume.

Alliance : +8, -89

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Large* 80 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Poignard* 40 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Bonnes Manières) 114 %, Art (Diplomatie) 92 %, Chercher 112 %, Déplacement Silencieux 64 %, Dissimuler un Objet 48 %, Ecouter 72 %, Eloquence 102 %, Equitation 60 %, Esquive 53 %, Europe du Tragique Millénaire 86 %, Evaluer 88 %, Germain 97 %, Germain Archaïque 70 %, Granbreton 76 %, Grimper 53 %, Lancer 45 %, Langue Commune 120 %, Marchander 97 %, Maîtrise Technologique 93 %, Médecine Rudimentaire 63 %, Million de Sphères 6 %, Monde Ancien 72 %, Monde Naturel 49 %, Natation 46 %, Orientation 96 %, Potions 42 %, Sagacité 115 %, Scribe 80 %, Se Cacher 44 %.

Expertises Scientifiques : Science des Métabolismes 3. Cataplasme Miraculeux 1, Drogues Médicinales 1, Mutation [Amélioration des Caractéristiques (CON)] 1, Mutation [Vélocité] 1, ainsi que plusieurs autres à la convenance du maître de jeu. Agonosvos est très compétent en sciences biologiques. Il étudie et répertorie depuis plusieurs générations les effets des mutations, et s'est entouré d'humains dont l'apparence a subi de spectaculaires transformations. Il a noirci des milliers de pages sur le sujet, entreposées et moisissantes dans un endroit secret.

Passions Directrices : Accoutumance (Masque) 35, Mépris (Mutants) 19, Haine (Dynastie Hawkmoon) 12, Passe-Temps (Collection des Mutants) 21.

Asrovak Mikosevaar

> *"La pointe du sabre avait arraché le masque de vautour du mercenaire moskovien, révélant un visage orné d'une épaisse barbe blanche et des yeux révulsés, flamboyants de démence."*
>
> **– Le Joyau Noir, II, 6.**

Avant d'être le Grand Maître de la Légion du Vautour, Asrovak Mikosevaar était un chef de guerre moscovien, qui écumait les royaumes de l'Est avec sa compagnie. Il est recruté par la Granbretanne à l'âge de 56 ans. A l'époque de la campagne scandine, il devait jouer un rôle prépondérant dans la chute de Kerninsburg, capitale de la mystérieuse Moscovie. En récompense, sa troupe de mercenaires fut élevée au rang de Légion. Ses effectifs furent grossis par les volontaires, aveuglés par la gloire et la puissance militaire de la Granbretanne, et les vaincus des campagnes scandines et moscoviennes, pour qui l'incorporation fut l'alternative à la mort.

Il est également à noter qu'avant d'être occis par le jeune Duc Hawkmoon lors de la première bataille de Kamarg, Asrovak Mikosevaar fut l'un des nombreux époux de la Comtesse Flana de Kanberry, qui appréciait sa brutalité et sa sauvagerie, avant de s'en lasser quelques temps plus tard. Elle lui succéda à la tête des Vautours.

Asrovak Mikosevaar, 56 ans

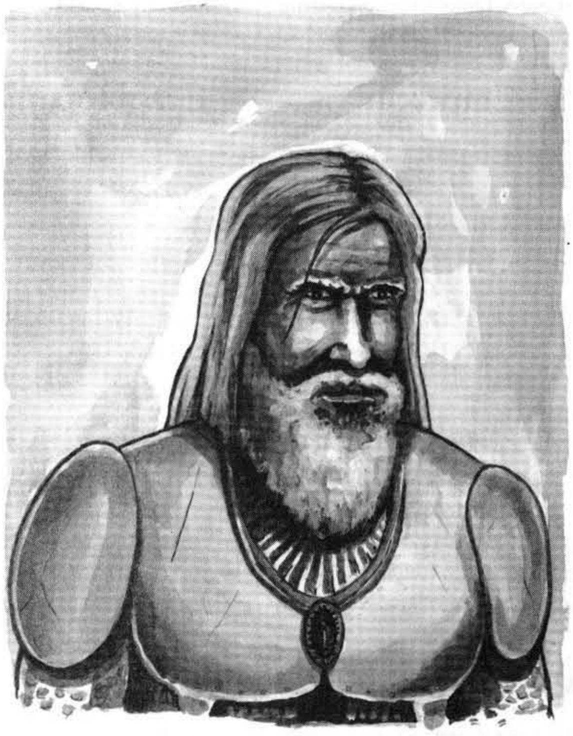
FOR 18	CON 17	TAI 17	INT 11	POU 15
DEX 14	APP 13			

Points de Vie : 17.

Armure : 1D10+2+1D6, plaques granbretonnes, armure tissée et masque de Vautour.

Alliance : +14, -85

Modificateur aux Dégâts : +1D6.



Armes : *Hache Moscovienne (2M)* 113 %, dégâts 3D6+MD, PdS 25 ; *Lance-feu Granbretonne* 40 %, dégâts 5D6, Portée 50 mètres, Autonomie 20 tirs.

Compétences : Art (Stratégies et Tactiques Militaires) 91 %, Chercher 58 %, Déplacement Silencieux 84 %, Eloquence 53 %, Ecouter 62 %, Equitation 93 %, Esquive 82 %, Europe du Tragique Millénaire 77 %, Evaluer 55 %, Granbreton 55 %, Grimper 55 %, Lancer 75 %, Langue Commune 73 %, Maîtrise Technologique 44 %, Marchander 78 %, Médecine Rudimentaire 72 %, Monde Naturel 69 %, Moscovien 68 %, Natation 55 %, Orientation 94 %, Pister 53 %, Sauter 68 %, Se Cacher 55 %.

Expertise Scientifique : aucune.

Passions Directrices : Amour (Flana Mikosevaar) 12, Loyauté (Huon) 17, Accoutumance (Masque) 6, Mépris (Vie) 21.

Jehamia Cohnahlias

On ne connaît pas l'exacte nature de Jehamia. Peut-être est-il la part d'innocence qu'Orland Fank dut abandonner pour servir le Bâton Runique. Il s'agit peut-être de son fils charnel, élu entre tous pour devenir l'esprit servant du Bâton Runique, mais on peut alors s'interroger sur son apparence orientale et sur l'âge réel de Fank.

Jehamia n'intervient véritablement qu'après la victoire de Hawkmoon sur le comte Shenegar Trott et ses masques de Vautour. Il lui confie alors le Bâton Runique, destiné à devenir son étendard en Europe. Celleci devait voir la fin de Meliadus, qui osa prêter serment sur le Bâton Runique, ou celle de Hawkmoon élu pour accomplir l'ultime rôle de la destinée du Champion Eternel.

"C'était un jeune garçon, oriental d'apparence, à la peau satinée, couleur de safran ; les pierreries qui parsemaient l'étoffe de sa robe avaient été posées là par quelque artisan de génie, pas un seul point n'était visible, même à l'oeil le plus attentif.

Il souriait, d'un sourire dont l'éclat dominait la radiance autour de lui. Il était impossible de ne pas l'aimer."

– Le Secret des Runes, I, 10.

Jehamia Cohnahlias, âge inconnu

FOR 08	**CON 16**	**TAI 06**	**INT 20**	**POU 50**
DEX 17	**APP 21**			

Points de Vie : 22.

Armure : aucune.

Alliance : +1 000, -0

Modificateur aux Dégâts : -1D4.

Armes : aucune.

Compétences : Chercher 86 %, Déplacement Silencieux 103 %, Ecouter 91 %, Eloquence 200 %, Europe du Tragique Millénaire 100 %, Langue Commune 100 %, Marchander 73 %, Million de Sphères 100 %, Monde Ancien 100 %, Monde Naturel 250 %, Orientation 100 %, Sagacité 84 %, Se Cacher 100 %, Secrets du Bâton Runique 100 %, Sentir/Goûter 62 %, Terra Incognita [Amarekh] 100 %, Terra Incognita [Asiacommunista] 100 %.

Expertises Scientifiques et Magiques : Jehamia est une extension physique du Bâton Runique. Il dispose à ce titre d'un savoir qui confine à l'omniscience. Il connaît l'usage de la magie, et lorsqu'il est à proximité du Bâton Runique, il est capable d'invoquer instantanément des démons ou des élémentaires pour se défendre si son Champion est absent. Il dispose de tous les sortilèges décrits dans les règles d'Elric ou dans les Versets Impies, mais répugne à les utiliser. Lorsqu'il y est obligé, il préfère employer les sorts affiliés à la Loi ou ceux dont l'utilisation ne va pas trop à l'encontre de la Balance Cosmique.

Capacités spéciales : Jehamia Cohnahlias est capable d'abandonner toute substance. Lorsque Shenegar Trott croyait le tenir prisonnier, "la surprise lui arracha un hurlement. Telle une eau sans pesanteur, l'enfant glissait entre les mains du comte, sa silhouette soudain immatérielle, transfigurée en un long flot de lumière, ondoyait à travers la salle" (SR, I, 10). Jehamia agit toujours ainsi pour se fondre avec le Bâton Runique lorsqu'il est en danger.

Passions Directrices : Loyauté (Balance Cosmique) 35, Travers (Manipulation) 20.

Guerrier d'Or et de Jais

"Cette nuit là, Hawkmoon se réveilla en sursaut, comme il l'avait fait quelques jours auparavant, à l'auberge. Il crut voir, dans la chambre, la silhouette d'un guerrier à l'armure d'or et de jais. Ses paupières lourdes de sommeil se refermèrent quelques secondes. Lorsqu'il les rouvrit, l'homme avait disparu."

– Le Joyau Noir, II, 5.

Le guerrier d'or et de jais est un personnage mystérieux qui apparaît à Hawkmoon, ainsi qu'à d'autres serviteurs du Bâton Runique, aux moments où ils ont grand besoin d'aide. Il est revêtu d'une armure de plaques noire et or qu'il ne retire jamais, pas même le heaume. Il semble ne jamais manger, ni boire. Lorsqu'il fut tué dans la salle du Bâton Runique par Shenegar Trott, Hawkmoon ne retrouva aucun corps dans son armure.

Le guerrier d'or et de jais est le principal plénipotentiaire du Bâton Runique sur la Terre du Tragique Millénaire. Il est possible qu'il partage son corps ou son esprit avec Sepiriz de Nihrain. Des liens de fraternité spirituelle l'unissent à Orland Fank ainsi qu'aux autres serviteurs du Bâton Runique.

Guerrier d'Or et de Jais, âge inconnu

FOR 18 CON 17 TAI 17 INT 15 POU 35
DEX 15 APP inconnu

Points de Vie : 34.

Armure : 20 points, armure d'or et de jais enchantée.

Alliance : +200, -24

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Epée Longue Enchantée* 120 %, dégâts 16+MD, PdS 36 ; *Grand Arc* 115 %, dégâts 2D6+1+1/2MD, portée 200 m.

Compétences : Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 90 %, Dissimuler un Objet 69 %, Chercher 95 %, Déplacement Silencieux 42 %, Disparaître Mystérieusement 100 %, Ecouter 86 %, Equitation 100 %, Esquive 90 %, Europe du Tragique Millénaire 99 %, Grimper 78 %, Lancer 86 %, Langue Commune 75 %, Maîtrise Technologique 100 %, Médecine Rudimentaire 78 %, Million de Sphères 85 %, Monde Ancien 100 %, Pister 87 %, Sagacité 90 %, Sauter 74 %, Se Cacher 85 %, Secrets du Bâton Runique 90 %, Terra Incognita [Amarekh] 35 %, Terra Incognita [Asiacommunista] 20 %.

Expertises Scientifiques : le Guerrier d'Or et de Jais connaît toujours toutes les informations nécessaires au bon déroulement des missions confiées par le Bâton Runique, fussent-elles du domaine de la science, de l'histoire ou de la magie. Il possède un des anneaux de Mygan de Llandar, qui lui permet de se déplacer librement avec sa monture sur la Terre du Tragique Millénaire ou ailleurs.

Passions Directrices : Loyauté (Bâton Runique) 20, Amitié (Serviteurs du Bâton Runique) 13

Roi-Empereur Huon de Granbretanne

"Hawkmoon put finalement observer le globe impérial, et ce spectacle le stupéfia. La sphère contenait un fluide laiteux qui se mouvait paresseusement, presque hypnotiquement. De temps à autre, le fluide semblait doté d'une radiance irisée, qui s'estompait pour revenir ensuite. Baignant dans ce liquide, flottait un homme d'une vieillesse incommensurable. En le voyant, Hawkmoon pensa à un foetus. Sa peau avait l'antiquité du parchemin, ses membres semblaient inutiles, sa tête était énorme. Il avait un regard vif et malfaisant. [Sa voix était celle] d'un homme à la fleur de l'âge, mélodieuse, vibrante, envoûtante. [Hawkmoon] se demanda à quelle gorge juvénile on l'avait arrachée."

– Le Joyau Noir, II, 3.

Huon dirige la Granbretanne depuis 2 000 ans, et il est le descendant d'une dynastie déjà vieille d'un millénaire à l'époque de son ascension. Celle-ci coïncida avec la chute du dernier empereur de l'Empire des Glaces.

Il est maintenu en vie par le globe trône dans lequel il est condamné à résider. Son corps est complètement desséché, seuls ses yeux et sa langue sont mobiles et utiles. Sa folie est froide et calculatrice, et son ambition démoniaque. Sa sagacité et son arrogance sont uniques en ce monde.

Il provoqua lui même sa chute en retirant la confiance qu'il avait placée en son premier chevetain, le baron Meliadus. A cause du refus de son souverain de constater l'évidence du danger constitué par Hawkmoon et la Kamarg, Meliadus provoqua une guerre civile au terme de laquelle Huon fut tué.

Huon le XVIIIème, plus de 2 000 ans

FOR 01 CON 01 TAI 02 INT 50 POU 40
DEX 01 APP 02 (18)*

** L'aberrante vision de Huon est presque insoutenable, mais il possède un charisme incroyable, du tant à son intelligence remarquable qu'à sa voix angélique.*

Points de Vie : Huon ne peut mourir que si son globe trône est détruit. Celui-ci est fragile, ne possédant que 20 PdS.

Armure : aucune.

Alliance : +0, -120

Modificateur aux Dégâts : inapplicable.

Armes : aucune.

Compétences : Eloquence 250 %, Ecouter 104 %, Europe du Tragique Millénaire 78 %, Evaluer 180 %, Granbreton 250 %, Idiome Secret de la Mante 250 %, Idiomes Secrets de tous les Ordres 35 %, Langue Commune 150 %, Maîtrise Technologique 80 %, Marchander 200 %, Million de Sphères 20 %, Monde Ancien 115 %, Sagacité 163 %, Secrets de Granbretanne 300 %.

Expertises Scientifiques : le roi-empereur dispose d'une très vaste connaissance née de deux millénaires d'existence. Son esprit est certainement le plus brillant d'Europe, voire du monde entier. Son premier savant, Kalan, est l'un des rares à ses yeux à posséder un intellect respectable, et il s'entretient parfois avec lui du Monde Ancien, le souverain en quête de divertissement et le savant à la recherche d'inspiration.

Passions Directrices : Travers (Mégalomanie) 25, Travers (Ambition) 25, Mépris (Vie) 25, Haine (Sred Mac Scyd) 25.

Baron Kalan de Vitall

> *"(...) Le nouveau venu devait être un dignitaire de l'ordre, car son masque de serpent était beaucoup plus richement orné que ceux des autres. A en juger par son port et son allure, il pouvait même en être le grand connétable. (...)*
>
> *Le baron Kalan, qui avait déjà ôté son masque, dévoilant un visage pâle, entre deux âges, orné d'une petite barbe blanche et d'une chevelure clairsemée, remplit leurs coupes de vin."*
>
> ***– Le Joyau Noir, II, 2.***

Kalan est un homme extrêmement intelligent, un véritable maître des sciences physiques. Il est le grand connétable de l'ordre du Serpent et réside dans le palais impérial. Il n'aime pas le faste, ses robes et son masque étant moins enluminés que ceux de ses pairs.

Il fit croire à son suicide lors de la chute de l'empire, mais réapparut quelque temps après pour exercer sa vengeance à l'encontre de Hawkmoon.

Baron Kalan de Vitall, 64 ans

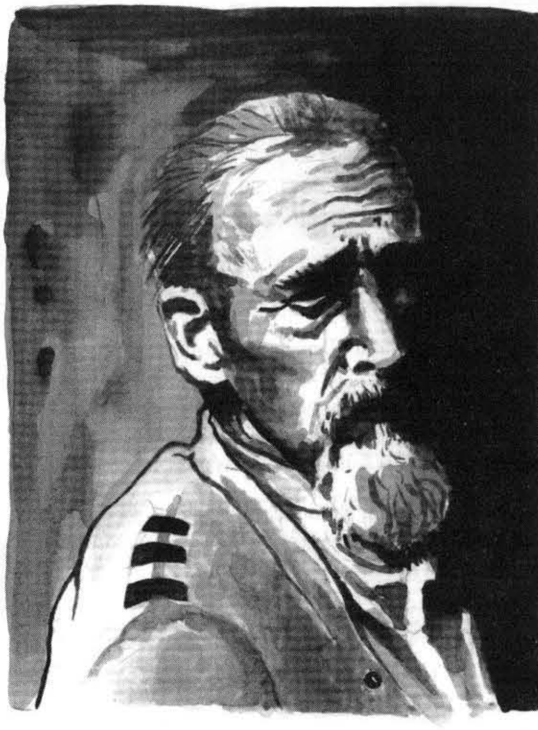
FOR 09 **CON 11** **TAI 15** **INT 40** **POU 16**
DEX 18 **APP 10**

Points de Vie : 13.

Armure : 1D6+1, armure tissée et masque de Serpent finement ouvragé.

Alliance : +0, -100

Modificateur aux Dégâts : aucun.



Armes : *Dague* 73 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Epée Courte* 63 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Lance-feu Granbretonne* 30 %, dégâts 5D6, portée 50 m.

Compétences : Artisanat (Elaboration d'Etranges Machines) 160 %, Ecouter 83 %, Esquive 40 %, Europe du Tragique Millénaire 88 %, Evaluer 50 %, Granbreton 150 %, Hypnose 41 %, Idiome Secret du Serpent 150 %, Langue Commune 100 %, Maîtrise Technologique 105 %, Million de Sphères 12 %, Monde Ancien 59 %, Monde Naturel 54 %, Potions 63 %, Réparer/Concevoir 72 %, Sagacité 72 %.

Expertises Scientifiques : Economie d'Energie 2, Lois de la Miniaturisation 3, Maîtrise Spatiale 3, Production Facilitée 3, Voies de la Perfection 1. Générateur 3, Générateur à Fusion 10, Sondeur Mental 5. Ses quartiers personnels du palais impérial regorgent de salles et de machines obscures, grouillantes et bourdonnantes, où se conduisent des centaines d'expériences dans plusieurs domaines différents. Kalan dispose d'un ordre entier de savants. Ils ont pour tâche de réaliser le moindre de ses caprices visionnaires. De plus, il a accès à presque n'importe quel Secret Technologique. C'est très certainement l'un des plus brillants cerveaux de son temps, juste derrière le Roi-Empereur Huon. Avec l'aide de Taragorm, il a été capable de construire une pyramide volante permettant de voyager dans le temps et le Million de Sphères. Il espèrera ainsi rétablir l'empire de Granbretanne et se venger de Hawkmoon.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 14, Esprit (Serpent) 20, Mépris (Taragorm) 12, Accoutumance (Masque) 12, Passe-Temps (Sorcellerie) 20.

Malagigi

> *"Une silhouette apparut sur les marches qui menaient à la maison. L'homme portait une simple toge blanche, ses cheveux gris lui tombaient sur les épaules. Son visage était glabre, sillonné de rides, mais sa peau n'était pas celle d'un vieillard."*
>
> ***– Le Joyau Noir, III, 4.***

Sorcier de la Cité d'Hamadan, Malagigi est un des cerveaux les plus brillants du Proche Orient. Il a visité le nord de l'Afrika et exploré les cités abandonnées des terres noires. Il en a ramené des connaissances teintées de magie, inconnues dans le reste du monde. Ses serviteurs sont des noirs issus de ces contrées.

Serviteur du Bâton Runique, Malagigi est au courant de certains de ses secrets et accepta pour cette raison de délivrer Hawkmoon de l'influence du Joyau Noir.

Malagigi, 125 ans

FOR 09 CON 12 TAI 14 INT 25 POU 12
DEX 19 APP 13

Points de Vie : 13.

Armure : aucune.

Alliance : +84, -9

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 70 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Chercher 48 %, Crocheter 62 %, Déplacement Silencieux 40 %, Dissimuler un Objet 43 %, Ecouter 77 %, Eloquence 84 %, Esquive 44 %, Europe du Tragique Millénaire 46 %, Evaluer 80 %, Langue Commune 125 %, Hypnose 88 %, Maîtrise Technologique 102 %, Marchander 102 %, Médecine Rudimentaire 84 %, Million de Sphères 31 %, Monde Ancien 36 %, Monde Naturel 95 %, Perse 98 %, Perse Archaïque 79 %, Potions 108 %, Réparer/Concevoir 76 %, Sagacité 115 %, Scribe 100 %, Secrets du Bâton Runique 14 %, Sentir/Goûter 42 %, Terra Incognita [Afrika] 12 %.

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques : Malagigi dispose d'un grand savoir, que le maître de jeu est libre de détailler. Il possède certainement une version non expurgée de l'Amawarzi dans sa version originale, car il connaît très bien le rôle du Joyau Noir. Après avoir protégé la conscience de Hawkmoon en l'hypnotisant, Malagigi a été en mesure de reconstituer la machine du Joyau Noir en à peine une semaine (un exploit impensable sans l'inspiration apportée par le Bâton Runique) pour délivrer le Germain de son emprise.

Passions Directrices : Loyauté (Bâton Runique) 12, Passe-Temps (Voyages en Afrika) 17.

Mygan de Llandar

> *"[Ils virent] les traits farouches d'un grand vieillard, un visage qu'on aurait dit sculpté dans la pierre, encadré par une crinière de cheveux blancs qui lui donnait l'apparence d'un lion."*
>
> ***– L'Epée de l'Aurore, I, 16.***

Bien qu'originaire de Granbretanne, Mygan voue à ses compatriotes un profond mépris. La caverne dont il a fait sa demeure se trouve à proximité des ruines de Hallapandur, un ancien haut lieu de la connaissance et de la technologie situé dans le Yel. Il a été initié aux secrets du Bâton Runique et le sert à l'occasion. Mygan est à l'origine des anneaux de cristal qui permettent les voyages dans le Million de Sphères, et même le Guerrier d'Or et de Jais y a recours.

De par ses incessants voyages dans le temps ou les autres dimensions, il est possible que ce vieillard soit devenu intemporel, puisqu'il est intervenu en de modestes occasions dans le passé, et qu'il interviendra encore après sa mort dans le Yel. En effet, Mygan mit sa vie en péril pour tirer Hawkmoon des griffes de Meliadus et l'envoyer en Amarekh. Mais n'est-il pas également possible qu'il ait préféré passer pour mort auprès du Germain ?

Il est tout à fait crédible que les habitants des Kampps soient parvenus à le ressusciter (comme Zhenak-Teng l'avait d'ailleurs promis à Hawkmoon) mais que Mygan leur ait demandé d'annoncer son décès pour ne pas avoir à dévoiler au duc germain



trop de secrets au sujet du Bâton Runique. Selon cette hypothèse, Mygan serait donc toujours au service du Bâton Runique et sa mort dramatique un simple subterfuge pour pousser Hawkmoon plus avant dans sa quête de l'Epée de l'Aurore.

Mygan de Llandar, 74 ans

FOR 10 CON 14 TAI 17 INT 24 POU 21
DEX 15 APP 17

Points de Vie : 16.

Armure : aucune.

Alliance : +112, -13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Dague* 42 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Artisanat (Tailler Cristal de Hallapandur) 85 %, Baratin 94 %, Chercher 83 %, Déplacement Silencieux 53 %, Ecouter 80 %, Eloquence 89 %, Equitation 65 %, Esquive 51 %, Europe du Tragique Millénaire 100 %, Evaluer 64 %, Granbreton 120 %, Langue Commune 100 %, Maîtrise Technologique 99 %, Médecine Rudimentaire 85 %, Million de Sphères 77 %, Monde Ancien 126 %, Monde Naturel 102 %, Natation 44 %, Orientation 39 %, Sagacité 88 %, Scribe 68 %, Se Cacher 51 %, Secrets du Bâton Runique 45 %, Terra Incognita [Amarekh] 85 %.

Expertises Scientifiques : Déphasage Dimensionnel 8, Déphasage Temporel 8. Mygan dispose de connaissances sur le Million de Sphères inégalées à ce jour. Elles lui ont été inspirées par le Bâton Runique et par l'exploration des ruines de Hallapandur. Le cristal qu'il utilise pour ses anneaux est également issu de cette cité, et permet les déplacements spatio-temporels sans nécessiter de source d'énergie particulière.

Passions Directrices : Loyauté (Bâton Runique) 17, Mépris (Granbretons) 17, Passe-Temps (Voyages Dimensionnels) 14, Passe-Temps (Exploration Hallapandur) 16.

Taragorm

"L'homme se redressa, il portait un masque en forme d'horloge monstrueuse en cuivre jaune étincelant, ornementé de figures en émail, avec des chiffres en nacre incrustée et des aiguilles d'argent finement ciselé ; le boîtier qui contenait le balancier descendait presque au milieu de la large poitrine de Taragorm. Subtilement conçu, le mécanisme complexe accordait ses mouvements à chacun de ses gestes. Elle sonnait les demi-heures et les quart d'heures ; à midi et à minuit, elle carillonnait les huit premières mesures des "Discordances Temporelles" de Sheneven."

– L'Epée de l'Aurore, I, 5.

Grand Connétable de l'ordre du Furet et Maître du Palais du Temps, Taragorm est le savant granbreton qui a poussé le plus loin ses études sur le temps et le Million de Sphères.

Grâce à lui, Meliadus parvint à ramener sur Terre la Kamarg pour procéder à sa destruction. Kalan, quant à lui, put imaginer une pyramide volante autorisant le voyage dans le temps et les dimensions.

Taragorm fit croire à sa mort lors d'une explosion durant la rébellion de son beau-frère, Meliadus. Hawkmoon le rencontra à nouveau quelques années plus tard, occupé avec Kalan de Vitall à reconstituer la grandeur du Ténébreux Empire.

Taragorm, 65 ans

FOR 12 CON 16 TAI 14 INT 28 POU 21
DEX 15 APP 13

Points de Vie : 15

Armure : 1D6+2, armure tissée portée sous la robe et masque en forme d'horloge.

Alliance : +0, -79

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : aucune.

Compétences : Artisanat (Décoration Tortueuse) 109 %, Artisanat (Joaillier) 46 %, Chercher 92 %, Ecouter 54 %, Eloquence 91 %, Europe du Tragique Millénaire 49 %, Evaluer 53 %, Granbreton 140 %, Idiome Secret du Furet 140 %, Langue Commune 112 %, Maîtrise Technologique 101 %, Million de Sphères 43 %, Monde Naturel 204 %, Sagacité 59 %, Scribe 103 %, Sentir/Goûter 60 %.

Expertises Scientifiques : Combinaison d'Effets 3, Lois de la Miniaturisation 2, Perce-Armure 2, Production Facilitée 1. Automate 4, Calculateur 3, Horloge 2, Intelligence Artificielle 6, Mécanisme à Ressorts 1, Robot 4. Les connaissances de Taragorm sur le temps, l'espace et les dimensions sont inestimables, même si elles sont balbutiantes. Alors que l'ordre du Serpent oeuvre principalement à la création d'armes, celui du Furet se concentre sur les mystères de l'univers. Taragorm dispose d'autant de crédits et de possibilités que le baron Kalan de Vitall.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 13, Esprit (Furet) 20, Mépris (Kalan de Vitall) 16, Mépris (Meliadus) 15, Passe-Temps (Temps et ses mécanismes) 21, Accoutumance (Masque) 19.

Elvereza Tozer

Elvereza est le plus brillant dramaturge du sixième millénaire. Ses pièces "Chirschill et Adulf", "Le roi Stalin", la "Tragédie de Katin et Carna", ont fait de lui une célébrité adulée dans l'Europe entière.

Cet être raffiné a dû fuir la cour de Londra à la suite d'une de ses pièces, "Chirschill et Adulf", où un vers malheureux a provoqué le courroux de l'empereur Huon. Son exil conduisit ses

pas dans le Yel, où il rencontra Mygan de Llandar. Volant un des anneaux de cristal du mystérieux sorcier, il se trouva finalement translaté dans la dimension où la Kamarg s'était réfugiée.

Il y fut découvert par Hawkmoon, et une fois son histoire arrachée, le Champion du Bâton Runique et D'Averc s'en allèrent pour Londra sous l'identité d'émissaires d'Asiacommunista.

> *"L'homme [au justaucorps rouge] (...) sortit une fine épée brillante extraordinairement longue. Hawkmoon s'arrêta, frappé de stupeur, non tant par l'épée, que par l'homme lui-même qui semblait n'avoir point de visage. Rien n'apparaissait sous les longs cheveux blonds et sales. (...) L'homme portait un masque de cuir très souple, et comme les fentes ménagées pour les yeux et la bouche étaient extrêmement fines, il n'avait pu les distinguer de loin."*
>
> **– L'Epée de l'Aurore, I, 3**

Elvereza Tozer, 32 ans

FOR 14 **CON 13** **TAI 15** **INT 17** **POU 17**
DEX 16 **APP 18**

Points de Vie : 24

Armure : 1D6-1, cuir souple.

Alliance : +8, -19

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Arc de Chasse* 51 %, dégâts 1D6+1+1/2MD, Portée 80 m ; *Rapière* 101 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Littérature) 194 %, Art (Musique) 92 %, Baratin 86 %, Chercher 36 %, Dissimuler un Objet 31 %, Ecouter 72 %, Eloquence 95 %, Equitation 67 %, Esquive 83 %, Europe du Tragique Millénaire 42 %, Evaluer 92 %, Granbreton 85 %, Langue Commune 85 %, Monde Ancien 81 %, Se Cacher 82 %.

Expertises Scientifiques : aucune.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 7, Accoutumance (Masque) 15, Mépris (Seigneurs Ténébreux) 17, Passe-Temps (Dramaturgie) 19.

Comte Shenegar Trott du Sussex

Cet homme de forte corpulence semble prédestiné à une vie indolente et paresseuse. Et pourtant, il n'existe peut-être pas en Granbretanne de guerrier plus courageux et maître de soi que le comte de Sussex.

Nommé Grand Maître de la Légion du Faucon à la mort de son prédécesseur à la bataille, Shenegar Trott fut choisi par Huon pour découvrir les terres mystérieuses d'Amarekh. Ce camouflet destiné à Meliadus fut le dernier de Huon, car le Grand-Maître de l'Ordre du Loup tua son souverain lors de sa rébellion. A Dnark, en Amarekh, le comte Shenegar rencontra Hawkmoon et tenta de s'emparer du Bâton Runique. Il mourut dans sa tentative, après avoir occis le mystérieux guerrier d'or et de jais.

> *"Sa tunique était couverte de joyaux et son masque d'argent parodiait amèrement le visage humain. Shenegar Trott ressemblait à un aristocrate ruiné par le plaisir, mais Hawkmoon l'avait vu combattre au Gué de Weizna, sur le Rhin : il s'était enfoncé sous les eaux avec son cheval et avait marché sur le lit du fleuve pour réapparaître un peu plus tard sur la rive ennemie.*
>
> *C'était là une caractéristique étonnante que possédaient tous les nobles du Ténébreux Empire de Granbretanne : ils avaient un air paresseux et satisfait mais étaient en fait aussi braves – et souvent même plus – que les bêtes auxquelles ils s'identifiaient.*
>
> *Cependant Shenegar Trott était également celui qui avait arraché le bras d'un enfant vivant et en avait mangé un morceau sous le regard horrifié de sa mère."*
>
> **– Le Dieu Fou, II, 8.**
>
> *"[Ils] aperçurent une litière surmontée d'un dais portée par une douzaine de prisonniers de guerre Athéniens qui y étaient enchaînés. Le personnage mollement étendu à l'intérieur, n'était autre que l'extravagant Shenegar Trott, comte du Sussex.*
>
> *Le comte Shenegar dédaignait l'usage du masque, et lorsque d'aventure il consentait à en porter un, celui-ci, taillé en argent massif ne dépassait guère la largeur de son visage dont il caricaturait les traits.*
>
> *Il n'appartenait à aucun ordre, et le Roi-Empereur comme sa cour ne le toléraient que pour son immense fortune et son courage presque inhumain dans les batailles. A cet instant, drapé dans une robe somptueusement brodée, et avec ses gestes langoureux, il ressemblait plutôt à un simple d'esprit.*
>
> *Pourtant, plus encore que Meliadus, il avait l'oreille du Roi-Empereur Huon, car ses conseils se révélaient la plupart du temps fort judicieux."*
>
> **– L'Epée de l'Aurore, I, 1.**



Comte Shenegar Trott du Sussex, 37 ans

FOR 18 **CON 15** **TAI 15** **INT 16** **POU 17**
DEX 14 **APP 10**

Points de Vie : 15

Armure : 1D10+2+1D6, plaques granbretonnes et armure tissée, masque d'argent caricaturant son propre visage.

Alliance : +0, -100

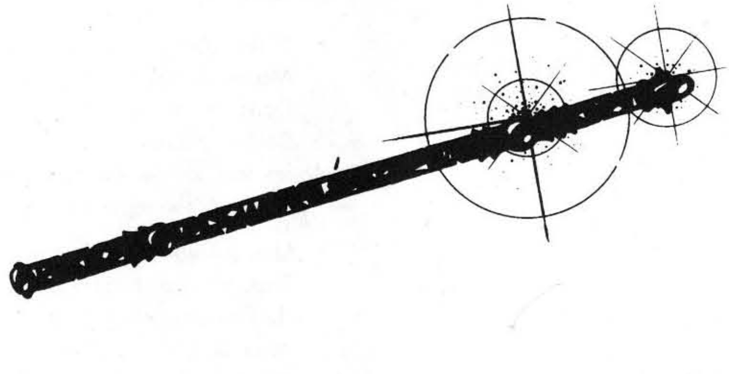
Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Masse Lourde* 109 %, dégâts 1D8+2+MD, PdS 20 ; *Lance-feu Granbretonne* 85 %, dégâts 5D6, Portée 50 m.

Compétences : Agir de Façon Surhumaine 42 %, Art (Courtoisie) 102 %, Chercher 52 %, Eloquence 104 %, Equitation 117 %, Esquive 98 %, Europe du Tragique Millénaire 64 %, Evaluer 51 %, Granbreton 80 %, Grimper 63 %, Langue Commune 84 %, Marchander 85 %, Médecine Rudimentaire 39 %, Monde Naturel 42 %, Natation 50 %, Pister 38 %, Sagacité 66 %, Sauter 49 %, Scribe 95 %, Sentir/Goûter 99 %.

Expertises Scientifiques : aucune.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 16, Accoutumance (Masque) 14, Mépris (Vie) 12, Passe-Temps (Politique) 18, Travers (Inhumain) 14.



Le Piégeur d'Ame

Vincent Zimmermann

Introduction

Ce scénario prend place à Londra en 5290, au tout début des conquêtes continentales du Ténébreux Empire. Alors que commence l'aventure, l'ordre du Papillon a été banni depuis quelques mois pour son attaque surprise sur la Hollandia.

L'année 5290 marque la fin de la conquête de la Scandie, saluée dans toute l'Europe comme bienfaitrice pour le commerce et exemplaire, bien que difficile, dans sa mise en œuvre. La grande invasion ne fait néanmoins que commencer, et à Londra, des festivités somptueuses honorent les héros de la guerre. Aux premières loges : le baron Meliadus de Kroiden et Adaz Promp, Grand Maître du Chien, ainsi que Saka Gerden, Grand Connétable du Taureau et pacificateur de la Scandie.

C'est dans cette atmosphère de chauvinisme exacerbé et de confiance indécente en la force de la Granbretanne, le tout sur fond de brume londraine et de souterrains humides, que les personnages vont avoir à enquêter. De l'opéra impérial de Londra aux ruines de Parye, ils auront à suivre la piste d'un mystérieux et mortel parfum, et seront confrontés à une authentique légende surgie du fond du Tragique Millénaire...

Vous trouverez plus de renseignements sur Londra dans L'Empire Ténébreux (pp. 94 à 115), tandis que Karlay et Parye sont abordés dans La France (pp. 33-45 et 160-180 respectivement).

Note sur les Jets de dés

Au cours du scénario des jets de dès sont demandés, notamment des jets de Chercher ou d'Idée. Ne laissez jamais un joueur avec une idée lumineuse ou une intuition pertinente sur le carreau sous prétexte qu'il a raté son jet ! Au besoin, accordez un bonus généreux (+30 %) au joueur intelligent. S'il le faut, ne demandez même pas de jet et accordez-lui d'office une réussite.

Introduction des Personnages

Plusieurs solutions sont envisageables pour introduire les personnages :

- Ils peuvent être des agents de la Main Secrète du Trône, en charge de mesurer l'enthousiasme soulevé par l'imminence des conquêtes auprès du Comte Shenegar Trott. Ils sont introduits à son service dans ce but.
- Ils peuvent représenter un groupe d'individus issus d'ordres hétéroclites mais faisant partie d'une même coterie comme les Enfants de l'Hermine. Les aventuriers seront alors recommandés auprès de Shenegar Trott pour le servir, ce qui sera peut-être pour eux une occasion unique d'être remarqués par le Seigneur Ténébreux.
- Si les joueurs sont venu à bout du Seigneur des Sans Masques, ils peuvent reprendre leurs personnages. Dans ce cas, leur commanditaire sera à nouveau Troy Snider, qui les invitera à une première à l'opéra pour les féliciter de leur précédent succès. Toutes les références à Shenegar Trott devront alors être remplacées.
- Une solution est d'en faire des vassaux de Shenegar Trott. En effet, avant de prendre la direction de l'Ordre du Faucon, celui-ci dispose d'une petite garde personnelle de Chats, de Fourmis et même de Mantes, ainsi que de nombreux contacts auprès des Ordres de l'Anguille, du Chameau mais également du Lézard ou du Serpent. Les aventuriers peuvent en faire partie. Enfin, de nombreux nobles mineurs rattachés à aucun ordre particulier mais liés à Shenegar Trott par divers contrats de vassalité, de services ou de loyauté, gravitent autour de lui. Certains aventuriers peuvent en être issus.

Bien sûr, diverses combinaisons de toutes ces possibilités sont envisageables, permettant de mélanger personnages nouvellement créés et vétérans du "Seigneur des Sans Masques". Dans ce dernier cas, Shenegar Trott et Troy Snider, bons amis, peuvent partager la loge de l'opéra...

La Folie du Papillon

Depuis l'éviction de l'ordre du Papillon suite à son initiative de guerre catastrophique en Hollandia, au début de l'été 5290, les membres de cet ordre sont impitoyablement pourchassés, démasqués et exécutés. Le Grand Papillon, Alek Drewmore, demeure néanmoins insaisissable.

Drewmore n'est pas un Grand Connétable comme les autres : il commença sa carrière comme érudit et chercheur dans l'ordre du Lézard. Véritable rat de bibliothèque, asocial et instable, Drewmore vécut dans l'ombre de confrères plus carriéristes que lui. Malgré tout, il amassa un savoir considérable sur les siècles passés et même des bribes d'informations sur le Million de Sphères. Il tomba un jour sur des documents antiques relatant l'histoire de Max Howell, le tyran anglais du Tragique Millénaire. Selon les carnets de notes d'un scientifique jadis au service de ce conquérant légendaire, le corps d'Howell serait conservé quelque part en Europe, en animation suspendue mais privé de son âme, n'attendant qu'un esprit assez brillant disposant d'une fraction de cristal synthétique d'Hallapandur pour le faire renaître... L'imagination du jeune Lézard s'enflamma aussitôt et il se prit à rêver retrouver la dépouille du défunt Empereur d'Europe disparu il y a des millénaires. Déjà passablement schizophrène, la résurrection d'Howell tourna à l'obsession et sa monomanie aggrava considérablement sa santé mentale chancelante. Les années s'écoulant, il idéalisa Max Howell à tel point qu'il se convainquit qu'Huon était l'usurpateur de son trône et qu'il lui appartenait de ressusciter le souverain légitime et de le rendre à son trône. Conscient de la subversivité de ses ambitions, Drewmore décida de s'armer de patience et de discrétion.

Puis survint une opportunité des plus rares. Ses recherches ordinaires l'amenèrent à se pencher sur les travaux de savants antérieurs au Tragique Millénaire, et il découvrit un traité sur le vol des oiseaux établi par un certain Leonardo da Vinci. Il fit part de sa découverte à l'ordre du Serpent qui, en améliorant significativement ces concepts, réussit bientôt à développer de véritables prototypes de machines volantes ! Pour le jeune érudit, ce furent la gloire et les honneurs. Sa carrière décolla. Il grimpa une à une les marches de la haute société granbretonne, tout en gardant pour lui son ambition ultime : découvrir la tombe de Max Howell et le ressusciter.

Alek Drewmore accéda d'abord au grade de Commandeur, et il collabora avec Kalan de Vitall à l'élaboration des complexes ornithoptères, puis obtint la fonction de Connétable du Lézard. Après s'être longuement concerté avec Kalan sur la viabilité de l'idée, il proposa finalement à Huon le projet de création d'un ordre d'éclaireurs volants, dont tous les soldats seraient équipés d'ailes mécaniques. Fasciné par la vision peu commune de Drewmore, Huon accepta et l'ordre du Papillon fut fondé. En raison des dangers inhérents à ce type de transport, les membres de l'ordre du Papillon furent recrutés parmi les soldats les plus déséquilibrés des autres ordres, et même des sans-masques amendés furent autorisés à l'intégrer. Consécration suprême, Drewmore fut élevé à la charge de Grand Maître de ce nouvel ordre.



Même s'il ne s'illustra pas particulièrement lors de la campagne de Scandie, l'ordre du Papillon s'y révéla particulièrement utile. Le Prince-Eternel lui accorda des moyens et des crédits supplémentaires. Peu après la fin de cette première conquête, laborieuse mais couronnée de succès, Drewmore apprit l'existence de documents antiques précieusement conservés à l'Académie des Sciences Historiques et Philosophiques d'Amsterdam, relatant avec force précisions l'assassinat de Max Howell. Le Grand Connétable du Papillon fut incapable d'attendre plus longtemps, et dans l'espoir d'apprendre enfin le lieu de repos éternel de son idole, il orchestra l'attaque de la capitale hollandienne et le pillage de la bibliothèque royale. Le palais de la Reine Brena fut pris en une nuit, et la souveraine promptement livrée à Huon. Mais cet exploit n'apaisa pas le courroux du Monarque Eternel, car ses généraux devaient maintenant réviser toute leur stratégie, achever la conquête de la Hollandia et entamer celle de la Germanie dans des conditions défavorables. Excédé, Huon proclama l'ordre du Papillon hors-la-loi et ordonna la condamnation à mort exemplaire de tous ses membres. De nombreux coups de filet permirent effectivement de briser l'ordre mutin, mais son Grand Connétable et nombre de ses séides demeurèrent insaisissables...

Les Papillons renégats gagnèrent les marais de Sypswitch, et s'embarquèrent pour le continent sur des navires de contrebande, emportant avec eux le matériel scientifique de Queran de Vignac, un sorcier français qu'Alek Drewmore avait associé, avec ses assistants, à son projet démentiel. Puisant dans les richesses colossales qu'il avait emportées, il s'installa dans la Cité de Cristal de Parye, sous l'identité du Baron Voïzol, un noble et érudit magyar. C'est là qu'il savait pouvoir trouver les derniers éléments lui permettant de localiser le tombeau de son idole. Alors que cette aventure commence, Drewmore est déjà sur le point de toucher au but...

L'Histoire de Nezius

Nezius d'Oxton est un vieil érudit qui n'a jamais voulu rejoindre un quelconque ordre. Le masque de Nezius représente un Hibou. Il est sale et il lui manque quelques joyaux... Autrefois respecté, il n'a depuis longtemps plus aucun crédit à la cour, et il mène une existence de reclus entre son palais de la périphérie de Londra et la bibliothèque des Lézards.

C'est totalement par hasard qu'il a mis la main sur des notes oubliées par Drewmore dans un antique manuscrit traitant de la vie de Max Howell. Ses propres recherches sur le sujet l'ont amené à fréquenter épisodiquement Fenlock Degleen, un érudit et explorateur résidant à Karlay, et finalement à comprendre le projet démentiel d'Alek Drewmore. C'est à cet instant précis que l'ordre est banni par le Prince Eternel et que son Grand Maître s'envole dans la nature. Confiant en son talent et son intuition, Nezius pense savoir vers quelle destination Drewmore, désireux de retrouver le corps de Howell, s'est enfui.

S'agissant pour lui d'une occasion unique de revenir sur le devant de la scène après en avoir été si longtemps écarté, Nezius décide de prévenir Huon, mais ne disposant plus d'entrées à la cour depuis longtemps, il choisit de prendre pour intermédiaire le célèbre Baron Meliadus, dont il avait jadis très bien connu le père. Mais, totalement accaparé par l'invasion de l'Europe, Meliadus commande à Edrish Denns, l'un de ses Commandeurs et secrétaires, de s'occuper de la requête du vieux Nezius à sa place. Le Commandeur prend donc contact avec Denns, et lui fixe rendez-vous à l'Opéra Impérial à l'occasion de la première du spectacle de Winfred Davon, dramaturge en quête de célébrité...

Malheureusement pour lui, les recherches de Nezius ont attiré l'attention des agents de Drewmore, laissés en poste à Londra pour couvrir ses arrières. C'est alors que doit intervenir Sphinx, le meilleur élément de l'Ordre du Papillon, pour éliminer Nezius avant qu'il n'ait le temps de révéler quoi que ce soit d'essentiel. Cerise sur le gâteau, il décide de semer le trouble dans la société londraine en faisant porter le chapeau de l'assassinat à l'Ordre de la Mouche, pour lequel il a développé des animosités personnelles.

Un Plan Simple

Le plan de Sphinx est risqué mais ingénieux. Dans un premier temps, il décide d'orchestrer une vaste diversion. Usant de drogues psychotoniques et de ses quelques talents dans l'art de l'hypnose, il conditionne un esclave pour assassiner au cours de la représentation l'acteur principal de l'opéra (un certain Jedim Olmer qui a grandi avec Sphinx dans les souterrains de la Sororité, et dont la prestance et l'aisance oratoire l'ont toujours irrité au plus haut point).

En parallèle à cette diversion, Sphinx doit s'introduire dans la loge de Drenns et Nezius, prétextant devoir remettre un document important au secrétaire du Baron Meliadus de la part de Zininn, secrétaire personnel de Jerek Nankenseen, Grand Maître de l'Ordre de la Mouche. Pour parfaire cette intervention, Sphinx portera lui même un masque de cet ordre... Une fois à l'intérieur de la loge, il affectera de se parfumer avec un petit vaporisateur, en fait un poison mortel qui terrassera ses cibles et tous ceux présents dans la loge. Le tour sera joué et le document abandonné derrière lui jettera la suspicion sur l'Ordre de la Mouche.

Un Soir à l'Opéra...

Où l'on découvre qu'un parfum ne sert pas qu'à séduire...

Entrée en Scène

Quel que soit le type d'introduction que vous ayez choisi, les aventuriers se retrouvent à l'occasion de la grande première de l'opéra de Winfred Davon "Le Boucher de Scandie", qui retrace de manière fort allégorique les exploits de Saka Gerden. L'opéra commencera vers les dix heures pour se terminer peu après minuit.

L'opéra impérial est situé dans un immense bâtiment de marbre sombre à proximité du palais de Huon. Les portes du grand hall s'ouvrent vers huit heures, laissant entrer une petite foule de nobles mineurs et de courtisans précieux. L'accès à la

salle est encore strictement interdit par des gardes de la Mante plantés en haut de l'escalier principal. Les armes personnelles autres que celles d'apparat sont interdites (sauf pour les gardes du corps). Dans une ambiance d'intrigues, de jeux de pouvoir et de conversations politiques, décrivez aux aventuriers les animations qui leur permettent de patienter :

- Le registre des entrées est tenu par un petit masque d'Oie. Au fur et à mesure des entrées, ce dernier marque, au tisonnier chauffé à blanc, les noms des invités sur le dos d'une dizaine d'esclaves dont les cris accueillent les personnages...
- Une jeune esclave dont le corps est presque entièrement écorché danse au rythme d'une musique endiablée produite par une petite boîte de bronze posée sur un présentoir doré. Son regard est chargé d'une tristesse infinie alors que les convives plaisantent sur les propriétés extraordinaires de la drogue stimulante que lui injecte périodiquement un Masque de Pélican...
- Un sculpteur emplâtre vivant de jeunes enfants sous les yeux horrifiés de leurs mères enfermées dans une cage suspendue au plafond...
- Dans un coin, un petit orchestre accoutré de manière ridicule joue des airs lugubres alors que des courtisanes du Vison se proposent comme cavalières aux hommes non accompagnés.
- Winfred Davon (masque de Paon) parle beaucoup, va de groupe en groupe et se complait dans le rôle du Seigneur Ténébreux. Ce compositeur opportuniste et sans réel talent artistique connaît néanmoins très bien les goûts de son public : le spectacle promet d'être sanglant...

Les équipages des personnalités en vue, tous plus somptueux les uns que les autres, ne tardent pas à arriver accompagnés, selon la dernière mode, de nombreux esclaves scandins. Quelle que soit la raison de la présence des aventuriers, n'hésitez pas à leur faire rencontrer les plus hautes personnalités. Cette soirée est avant tout un rendez-vous mondain et tout le gratin de la Cour est présent : Flana en somptueuse robe de plumes et au délicat masque de Héron, avec à son bras le brutal Azrovak Mikosevaar, son nouveau mari, engoncé dans une armure d'apparat au heaume de Vautour grimaçant ; Brenal Farnu, Grand Connétable du Rat entouré d'une cour de secrétaires particuliers ; Adaz Promp, masque de Chien obèse et disgracieux, vautré sur un palanquin au milieu de jeunes enfants nus et peints de couleurs criardes ; et bien sûr Saka Gerden, l'hôte d'honneur, immense silhouette au masque de Taureau décoré de mille joyaux.

Meliadus de Kroiden arrive avec un léger retard, l'air satisfait mais légèrement préoccupé. Il est le premier chevetain des armées impériales, et si l'invasion de la Picardia vient de se terminer, celle de la Germanie se prépare à peine. En particulier, Meliadus lance une œillade sombre à Adaz Promp, censé achever la désastreuse campagne d'Hollandia.

Enfin les portes de la salle s'ouvrent et les Mantes laissent passer la foule, guidée par des Oies et des Visons jusqu'aux sièges du parterre, ou aux loges privées pour les personnalités les plus importantes. Partout, le marbre sombre veiné d'argent le dispute au pourpre des tapis et des tentures.

Shenegar Trott

Quel que soit leur statut, les personnages sont affectés au service de Shenegar Trott dans sa loge privée. Ils la partagent avec deux gardes de la Mante, deux Visons chargés de l'accueil et la demi-douzaine d'esclaves dont Trott ne se sépare jamais. Il y a également quatre des favoris de Shenegar : de jeunes nobliaux à l'esprit lent qui gloussent, sans les comprendre, aux sarcasmes subtils de leur seigneur. Kaven, Bran, Rij et Ferd portent des masques représentant diverses espèces de pigeons...

Si vous le désirez, la première heure du spectacle peut être pimentée par des intrigues et des événements annexes dont voici quelques possibilités :

- Trott reçoit dans sa loge des Connétables de la légion du Faucon. Le Comte du Sussex intrigue déjà pour prendre la succession du baron de Siekfield, jugé par ses paires comme un incapable notoire.
- Depuis une loge leur faisant face, une Dame Ténébreuse affiche un comportement aguichant envers l'un des aventuriers (le plus fort et/ou le plus beau masque) ; ses motivations sont certainement plus complexes.
- Un esclave s'est échappé des geôles de l'opéra ! Les Mantes fouillent courtoisement les loges. Malgré ce que pourront penser les joueurs, il n'y a aucun rapport avec l'esclave hypnotisé qui ne va pas tarder à intervenir...

Un Imprévu d'Estoc...

Alors que l'opéra, mélange de scènes de batailles aux effets pyrotechniques saisissants, d'égorgements d'esclaves et de viols bestiaux, entre dans sa deuxième heure, un événement imprévu vient semer le désordre. Armé d'une dague de spectacle (donc fonctionnelle !) un esclave jaillit des coulisses et se précipite sur la scène pour frapper Jedim Olmer, l'acteur principal, en pleine poitrine. Ce dernier s'écroule, tué sur le coup. L'orchestre s'arrête de jouer, les acteurs se regardent indécis. Agissant sans perdre de temps, les Mantes capturent facilement le possédé alors que ce dernier tente de se suicider en se lardant la poitrine et le cou. C'est la stupeur dans la salle mais aucune scène de panique ne se déclenche, les spectateurs ne sachant pas au juste si cet "incident" est prévu ou non... A ce moment précis toute l'attention des spectateurs est concentrée sur la scène.

Laissez les aventuriers agir s'ils le désirent (ils sont toutefois bien loin du lieu de l'action). Shenegar qui cachait mal son ennui jusque là semble soudainement prendre grand intérêt au "spectacle". Il laissera les aventuriers libres de prendre des initiatives à condition qu'ils lui en demandent la permission : pas question d'aller et venir dans sa loge comme s'il s'agissait d'un moulin !

Après quelques minutes d'interruption dans une cacophonie de conversations et d'interrogations, demandez un jet en Sentir/Goûter et un autre en Ecouter aux joueurs demeurés auprès de Shenegar. Des réussites permettent respectivement de percevoir une délicate odeur de miel flotter dans les airs, ce qui n'était pas le cas il y a quelques minutes, et des entrechocs métalliques, comme un corps armuré s'écroulant au sol...

La fragrance provient de la loge adjacente à celle de Shenegar. Si aucun aventurier ne réussit son jet, le comte de Sussex ou l'un des nobliaux en feront la remarque. En se penchant par le balcon (jet de Dextérité ou de Grimper pour éviter une chute), il est possible de voir dans la loge voisine d'où vient l'odeur. Les deux occupants, un Connétable du Loup et un noble au masque de Hibou, semblent affalés sur leurs chaises dans des positions étranges, une dernière personne s'apprêtant à passer la porte.

Poussés s'il le faut par un Shenegar suspicieux, les personnages peuvent se précipiter dans le couloir pour entrer dans la loge. Au moment où ils débouchent dans le couloir, un commandeur Mouche sort de la loge voisine en adressant une brève salutation au garde Loup de faction.

Les joueurs ne le savent pas encore mais il s'agit de Sphinx qui vient d'assassiner Nezius et Denns. Les joueurs ont alors plusieurs options. Quelles que soient les pistes suivies par les joueurs, Shenegar Trott les soutiendra de tout son poids :

Poursuite !

Si une poursuite s'engage, reportez-vous au plan de l'opéra. Sphinx est malin, agile et n'hésitera pas à recourir à tous les stratagèmes pour échapper à ses poursuivants. Deplus, il connaît très bien les lieux.

Cependant, le parfum dont il s'est enduit laisse planer une lourde odeur de miel permettant de retrouver sa trace sur un jet de Sentir/Goûter. Voici plusieurs manœuvres susceptibles de ralentir les aventuriers :

- Sphinx crie à la tentative d'assassinat et désigne ses poursuivants aux gardes d'un noble de la Mouche. Celui-ci ordonne que l'on capture les aventuriers !
- S'emparant d'un esclave chargé d'un lourd plateau de victuailles, il le précipite sur les aventuriers alors que ceux-ci s'engagent dans un escalier. Des jets d'Esquive sont nécessaires pour ne pas se retrouver à terre. Au besoin, demandez également des jets de Dextérité pour ne pas glisser sur les gâteaux déversés sur les marches...
- S'embusquant au détour d'un couloir, Sphinx tire avec son poing-de-feu sur les aventuriers. Ces derniers ont tout intérêt à se mettre à couvert, permettant à l'assassin de prendre encore plus d'avance.

Quelle que soit l'obstination des aventuriers, ceux-ci ne doivent pas rattraper Sphinx. Le tueur Papillon gagnera les toits de l'opéra, vêtira en hâte ses ailes mécaniques et s'élancera dans la nuit. Si certains des personnages ne sont pas trop en retard sur l'assassin, autorisez un jet en Chercher pour distinguer une silhouette ailée disparaître en contrebas dans les ténèbres d'une ruelle.

La Loge Mystérieuse

Un jet de Baratin (ou l'intervention de Trott en personne) devrait convaincre le Loup en faction de laisser rentrer les personnages. Le garde n'a rien vu ni entendu de particulier mis à part les cris en provenance de la scène et une grande agitation dans le couloir. Sa mission est de rester de faction et de filtrer les entrées. Il n'a laissé rentrer qu'une seule personne, un commandeur de la Mouche, porteur d'une missive importante pour le Connétable Denns.

Dans l'antichambre sombre de la loge, deux masques de Loup sont étendus morts. Ce sont eux qui ont produit le bruit de casseroles en s'écroulant l'un sur l'autre. Dans l'air de la loge elle-même flotte une entêtante fragrance de miel (jet de Sentir/Goûter pour la déceler mêlée à une odeur d'alcool).

Outre Denns (beau masque de Loup incrusté de platine) et Nezius (Hibou déplumé et poussiéreux), affalés dans leurs fauteuils au balcon, le secrétaire personnel de Denns (masque de Loup en cuir fin) gît au pied des lourds rideaux, ainsi qu'une Vison et trois esclaves.

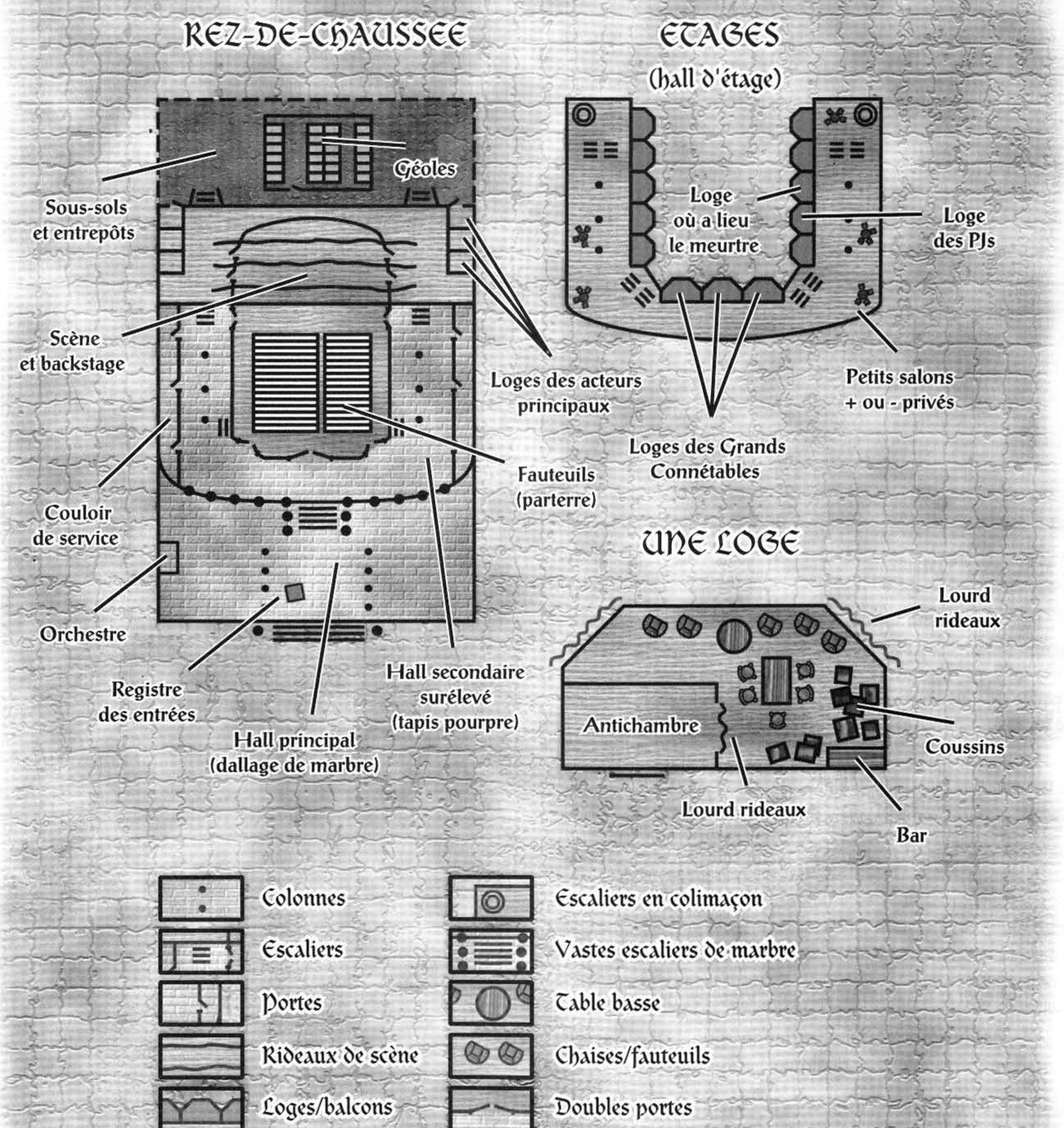
Si on leur retire leurs masques, toutes les victimes semblent être mortes de suffocation. Leur visage est crispé, la bouche grande ouverte.

Des jets en Médecine Rudimentaire et en Potions permettent d'apprendre les éléments suivants (à ajuster en fonction de la qualité des jets) :

- La mort ne remonte qu'à quelques minutes (probablement à l'instant du meurtre de l'acteur sur scène).
- Les corps n'ayant pas trop bougé, l'agonie a du être très courte ; il ne s'agirait donc pas d'une mort par suffocation, qui peut parfois s'éterniser...
- Les symptômes sont ceux d'un poison neurotoxique foudroyant.
- Le poison n'a été administré ni par voie intraderme ni par voie intramusculaire (pas de traces de piqûres ou de coupure).

De plus, tout personnage examinant le secrétaire trouvera crispé dans sa main un document joliment calligraphié et muni du timbre de l'ordre de la Mouche :

OPERA IMPERIAL



Le Document

"Très Cher et Honoré Connétable Edrish Denns du Loup

Par la présente, je sollicite l'honneur d'un entretien de la plus haute importance. Mon aide de camp, Illion Sinph, est chargé de vous en dire plus et d'arranger un rendez-vous afin que nous puissions régler courtoisement le différend qui nous oppose. Sachez que mon Maître n'apprécie qu'assez peu les récents développements de la politique londraine dont l'ordre du Loup est l'instigateur.

Votre dévoué,
Connétable Zininn de la Mouche"

Un jet d'INT x2 (ou x4 pour des nobles et des masques de Renard) rappellera que Meliadus a récemment obtenu d'Huon que plusieurs entrepôts et casernes de la Mouche passent à l'ordre du Loup, pour des raisons de "priorités". Juste avant cela, Denns avait, semble-t-il, planifié une campagne de déstabilisation de l'ordre de la Mouche afin que cette demande soit favorablement acueillie. Bien sûr, des recherches effectuées sur "Illion Sinph" ne révèlent rien : l'homme semble tout simplement ne pas exister.

L'Esclave Fou

L'esclave assassin est un pauvre Européen d'origine hollandienne. Il est vêtu d'un simple pagne, perd son sang par les blessures qu'il s'est lui-même infligées dans sa tentative de suicide, tremble de tous ses membres et de la bave coule abondamment de ses lèvres balbutiantes...

Il est retenu par les Mantes dans l'une des cellules de l'opéra. Si les aventuriers réussissent à l'interroger, ils peuvent apprendre quelques informations fragmentaires :

- L'esclave semble hypnotisé et marmonne des propos incohérents.
- Il peut révéler que "l'ignoble insecte lui a demandé de commettre son crime".
- L'arme lui a été fournie par cet "ignoble insecte".
- L'"ignoble insecte" lui a ordonné d'agir ainsi le soir même, probablement quelques heures plus tôt.
- Il est évident que l'esclave est sous l'influence d'une drogue psychotonique, comme peut le révéler un jet de Sagacité ou de Premiers Soins (rythme cardiaque élevé, pupilles dilatées, tremblements...).

Indice...

A vous de déterminer l'endroit où les aventuriers tomberont sur cet indice crucial. Au besoin demandez des jets de Chercher ou de Sentir/Goûter à différents couloirs empruntés par l'assassin. Au premier jet réussi, les joueurs tombent sur le vaporisateur de l'assassin. Ce peut être dans la loge de Denns ou, plus probablement, sur les toits de l'opéra...

Dans sa précipitation, Sphinx a laissé tomber le vaporisateur contenant encore les restes du parfum empoisonné. Il se présente comme un petit flacon de cristal capuchonné d'un bec propulseur doré en forme de tête de panthère. Il est presque vide mais dégage une entêtante odeur de miel...

Autres Indices et Complications Possibles

Voici de quoi moduler l'avance des joueurs s'ils accumulent trop rapidement les indices ou si, au contraire, ils pataugent lamentablement.

- Le garde Loup de la loge voisine ne sait pas grand chose d'autre. Il peut toutefois préciser le nom du vieil érudit au masque de Hibou : Nezius d'Oxton. Il a cru comprendre que cela faisait plus d'une semaine qu'il attendait ce rendez-vous avec Denns, dans l'espoir de rencontrer peut-être le Baron Meliadus lui-même.
- Interroger les personnes des loges faisant face à celle de Denns ne permet pas d'en apprendre plus. L'attention de chacun était concentrée sur la scène et l'étrange crime qui s'y déroulait.
- Une Dame Ténébreuse (masque de Loutre, mais sans rapport avec l'ordre du même nom) se rappelle avoir vu une silhouette supplémentaire entrer dans la loge de Denns. Le nouveau venu, à masque d'insecte ("Fourmi, Mante, Mouche ou je ne sais quoi : vous savez, à cette distance..."), semblait en grande conversation avec le Connétable, son secrétaire et une sorte d'érudit dont le nom lui échappe...
- Meliadus viens d'apprendre que son secrétaire est mort (le sort de Nezius l'indiffère) et cela ne lui plait guère ! Il discute quelques instants en aparté avec Trott, qui le convainc manifestement de laisser ses hommes (les aventuriers !) mener à bien l'enquête. Meliadus accepte en maugréant, et demande personnellement aux aventuriers de faire honneur à leurs ordres. Trott semble particulièrement satisfait de pouvoir obliger le Baron.
- Accuser publiquement l'ordre de la Mouche d'être impliqué dans ces assassinats est une redoutable erreur diplomatique. Si l'assassin était un professionnel, il n'aurait pas laissé derrière lui un document permettant

de remonter jusqu'à ses commanditaires. Il est évident qu'il s'agit là d'une manœuvre de discrimination ! Ce ne pourrait donc être là que l'œuvre d'un terroriste déterminé à semer le trouble.

Le Miel de Mort

Description : Ce poison est peut-être le plus violent qui soit. Il a été mis au point par l'ordre de la Vipère il y a quelques années de cela. Originellement conçu pour enduire les armes des guerrières de la Guêpe, il a finalement été abandonné car trop volatile. Le Miel de Mort avait une fâcheuse tendance à s'évaporer et à empoisonner les guerrières elles-mêmes par ses efluves ! De plus, son incapacité à rester actif une fois mélangé à des aliments ou des liquides en faisait un mauvais candidat pour les assassinats politiques.

Depuis, le secret de ce poison peu pratique a achevé sa carrière dans les tiroirs des Vipères et les archives des Lézards... jusqu'à ce que Sphinx ait l'idée de le transformer en "parfum" ! Une fois l'antidote absorbé, l'assassin se vaporise de parfum mortel qui dispose pour quelques instants d'une efficacité particulièrement redoutable. Toute personne respirant l'odeur pendant plus de 3 rounds consécutifs doit effectuer un jet de CON contre la VIR de 25 du poison. Un échec est synonyme de mort rapide. Fort heureusement, Sphinx n'a en sa possession que le strict nécessaire pour commettre son assassinat et il est bien incapable de fabriquer une dose supplémentaire de ce poison.

Défauts : éphémère (le poison ne reste actif qu'un D8+2 rounds après vaporisation ; sa VIR diminue de 5 chaque round supplémentaire) ; volatile (n'est efficace que dans les espaces confinés ; divisez sa VIR par 2 dans les grandes pièces, et par quatre si un courant d'air le disperse).

Spécifications Techniques : Réalisation Alchimique de COMP 6. Le Miel de Mort a une VIR de 25 et prend effet après trois rounds d'inhalation continue. L'effet est la mort instantanée... L'antidote a, comme il se doit, un goût exécrable mais immunise totalement le personnage à condition d'être pris au préalable. S'il est administré dans les trois rounds suivant l'inhalation du poison, considérez que la VIR de 15 de l'antidote s'ajoute à la CON du personnage pour son jet de résistance.

- Les Mantes sont officiellement en charge de la sécurité à l'intérieur de l'opéra. Elles mènent également leur enquête et peuvent collaborer avec les aventuriers si Trott leur accorde son appui.

Arrivé à ce stade, les joueurs ont la possibilité de suivre la piste du vaporisateur mais également de tourner leur attention sur Nezius, le vieil érudit. A ce sujet, Shenegar Trott est intrigué au plus haut point par ce meurtre soigneusement planifié et il soupçonne qu'au delà de Denns, c'est le vieil érudit qui était visé. En effet, comment un être en apparence aussi insignifiant aurait attiré l'attention d'un lieutenant de Meliadus s'il en était autrement ?

Le comte de Sussex exigera d'être tenu personnellement au courant des développements de l'enquête et se montrera prêt à fournir toutes les garanties (financières et hiérarchiques) nécessaires. Les aventuriers ne doivent pas prendre ses intuitions ou ses conseils à la légère : Shenegar Trott est l'un des plus fins politiciens de l'Empire et il a certainement déjà une idée précise de ce qui s'est réellement passé. La façon dont il a manoeuvré Meliadus pour être en charge de l'affaire peut achever d'en convaincre les aventuriers. Que son apparente indolence ne les trompe pas : c'est un des esprits les plus acérés de Londra !

La Piste du Parfum

Se renseigner sur l'origine du flacon de parfum permet d'apprendre les éléments suivants.

Le Flacon

Le flacon est le principal indice pour remonter jusqu'à Sphinx. Une sorte de grain de sable...

- Le mécanisme du vaporisateur est manifestement originaire de l'Ordre du Cyclope (jet d'Idée).
- Les initiales (G.F.) du Premier Masque chargé de sa fabrication sont poinçonnées à la base du flacon (jet en Chercher).
- Retrouver Golko Fezzar, le Cyclope en question, demande un peu de patience et des entretiens avec de nombreux chefs d'atelier. Mais Golko finit par retrouver dans ses registres la personne qui lui a commandé le vaporisateur. Il s'agit de Lady Sémillia, comtesse de Swynn, noble courtisane de la haute société londraine.

Le Parfum

Si les aventuriers se renseignent auprès de l'ordre du Serpent ou de la Vipère, ils ont intérêt à montrer patte blanche. Au besoin, une lettre signée de la main de Trott devrait leur faciliter grandement les choses. Attention, l'analyse du parfum n'est pos-

sible que si les aventuriers n'ont pas laissé trop longtemps le flacon ouvert auparavant. Il suffit de quelques minutes seulement au liquide pour s'évaporer totalement, ses effluves empoisonnant peut-être quelqu'un au passage...

- L'analyse des dernières gouttes du parfum demande un jour à l'ordre de la Vipère (qui l'a mis au point) et trois jours à celui du Serpent.
- Après ce délai les joueurs peuvent apprendre le contenu de l'encadré consacré au Miel de Mort (à l'exception des remarques concernant Sphinx !).

Cette piste n'apporte toutefois rien de plus, à part que le seul flacon connu contenant ce poison a disparu des tiroirs de l'ordre de la Vipère. Une enquête dans leurs locaux ne révélera rien : "Il aura fallu que le voleur arrive en volant pour ne pas être pris !".

Sémillia de Swynn

Le palais de Sémillia, sombre bâtisse dotée de trois hautes tours, n'est pas très loin du temple du Lion dans le sud de Londra. En effet, son défunt mari était Connétable de cet ordre. Pour la petite histoire, Sémillia l'a fait empoisonner lorsqu'elle apprit son intention d'aller s'installer en Italia, une fois celle-ci conquise... Malheureusement pour lui, Sémillia ne quitterait pour rien au monde Londra, ses plaisirs et les intrigues de la cour, et comme son mariage lui a apporté titre et opulence...

Les personnages ont tout intérêt à se montrer habiles et courtois devant la comtesse de Swynn. C'est une Dame Ténébreuse.



Elle déteste les imbéciles, elle possède de nombreux alliés politiques et fréquente assidûment la cour impériale. Si les aventuriers manœuvrent habilement, elle peut devenir une alliée sur qui compter.

Sémillia est grande, véritablement sculpturale et son délicat masque de Panthère, garni de fourrure du même animal, présente une mimique d'appétit charnel... La comtesse porte simplement une longue robe de soie largement échancrée et presque transparente. Une ceinture figurant une queue de félin lui noue la taille.

Elle dégage un véritable magnétisme érotique. Aux aventuriers de se montrer prudents s'il veulent aller plus loin : Sémillia est très exigeante envers ses nombreux amants et ses goûts sont relativement pervers !

Pour chaque information qu'elle révélera, Sémillia exigera un "gage". Ce peut être une information quelconque (par exemple, le récit du meurtre de l'opéra, spectacle auquel elle n'a pas assisté), une faveur (si les aventuriers n'ont pas peur des exigences de la comtesse !) ou un paiement en nature (il y a pire, comme obligation)...

- La comtesse se souvient bien de son flacon de parfum. Elle déplore l'avoir perdu récemment, il y a environ une semaine.
- Elle se rappelle bien sûr des circonstances : c'était, lors d'une nuit d'orgie passée en compagnie de Volokan, son amant d'alors.
- De cette nuit là, elle ne se souvient plus de toutes leurs étapes dans les bouges les plus infâmes de Londra, mais Volokan doit bien s'en souvenir, lui, car il était l'organisateur de la virée...
- Volokan est un Jeune Commandeur du Chat, armé d'une vingtaine de vigoureuses années. Imaginatif et bien fait, il a su contenter les appétits de Sémillia près d'un mois, ce qui n'est pas une mince performance...
- Le parfum habituel de la comtesse est une fragrance de musc. Aucun rapport avec le miel de l'attentat...

Un Sémillant Jeune Commandeur

Volokan est affecté à l'état major de la XIIème Légion du Chat à l'est de Londra. Il n'est pas très difficile aux aventuriers d'obtenir une entrevue avec lui à condition de s'expliquer sur leur mission. Le Jeune Commandeur est imbu de sa personne, joue à l'officier affairé, mais n'en écoute pas moins attentivement ses visiteurs.

Il peut sans peine donner la liste des lieux de débauche visités cette fameuse nuit de folie. Elles se trouvent toutes dans le centre de Londra :

- La Gargouille de Chair. Un bordel sale et enfumé tenu conjointement par les Crânes et les Visons. Chaque soir un esclave y est dépecé par le public...

- A l'Ivresse de Sang. Taverne réputée pour ses boissons alcoolisées. Elles contiennent toutes une bonne part de sang frais. Le sang ne provient pas d'esclaves mais de sans-masques capturés dans les ruines et " mis en perce " derrière le bar.
- Aux Milles Facettes. Une taverne-bordel où aiment se retrouver les membres de l'ordre de la Mouche. Volokan n'en sait rien mais c'est là que Sémillia s'est faite dérober son flacon et que se trouve le repaire de Sphinx.
- La Taverne de l'Esclave Rampant. C'est là qu'ils ont terminé. Cette taverne est un lieu de perdition très en vue parmi la noblesse dépravée de Londra. Tous les esclaves y sont contraints à servir leurs maîtres en rampant...Ils y subissent maints châtiments corporels et violences sexuelles...

Faire le Tour des Tavernes...

... est une bonne idée pour retrouver la piste de l'assassin. En effet, ce dernier a établi son repaire dans une salle secrète de la taverne Aux Milles Facettes.

Les aventuriers ne vont sans doute pas commencer par celle-ci, aussi inspirez-vous du plan fourni dans l'Empire Ténébreux (p. 106) pour représenter les autres lieux de perdition visités...

Aux Milles Facettes

Mi-taverne, mi-bordel, ce lieu est avant tout destiné à entretenir le moral des gradés de l'ordre de la Mouche. Attention cependant, ce n'est pas un vulgaire bar à soldats, car il est surtout fréquenté par des chefs de meute et autres officiers. Du fait de la relative "civilité" de la clientèle habituelle, des membres d'ordres non guerriers ainsi que des nobles en quête d'exotisme y échouent régulièrement. Le gérant des Milles Facettes, le masque pourvoyeur Mouche Izggit, est un agent de Drewmore. Il est chargé de fournir abri, matériel et information à Sphinx et ses sbires. Un soir, c'est lui qui a récupéré, par hasard, le flacon de Sémillia oublié sur une table.

La grande salle est une sorte de demi-isocaèdre (D20) creux. Chaque face est un vaste miroir lui-même divisé en une infinité de facettes de quelques centimètres carrés. Au centre de chaque face, des portes-miroirs donnent sur de nombreuses petites salles adjacentes. La lumière tamisée et diaprée coulant d'un dodécaèdre (D12) lumineux et mobile suspendu au plafond rend un effet particulièrement psychédélique. On se croirait volontiers à l'intérieur d'une mouche géante en pleine acrobatie aérienne !

Alors que les aventuriers entrent aux Mille Facettes, un jet réussi en Chercher leur révèle qu'ils ont vu juste ! En effet, un masque de Mouche ressemblant beaucoup à celui croisé à l'opéra fait mine de se rendre vivement derrière le bar. Manifestement (et à moins que les joueurs n'aient pris des précautions appropriées), Sphinx les a également repérés.

Craignant d'avoir été identifié, Sphinx va tenter de s'enfuir à nouveau. Il se précipite d'abord dans son repaire, prévient ses sbires (comptez-en un pour deux aventuriers : ils ne sont là que pour les ralentir ; ce sont des masques de Papillon, mais ils arborent celui de la Mouche) de liquider les gêneurs et s'engouffre dans un passage souterrain donnant, après bien des tours et détours, sur une grille d'égout ! Un mécanisme caché permet de l'ouvrir (jet critique en Chercher ou en Chance pour trouver la pierre descellée actionnant l'ouverture). Dehors, nulle trace de l'assassin... Les aventuriers se retrouvent aux abords d'une vaste allée d'où divergent maintes ruelles. Non loin de là (jet d'Idée) se trouve l'ancien palais de l'ordre du Papillon...

Parmi les rares papiers intéressants abandonnés par Sphinx, on trouve :

- Plusieurs ordres de mission (jet de Scribe : ils sont falsifiés) donnant droit à traverser le Pont d'Argent et d'entrer dans Karlay.
- Un plan soigneusement annoté de l'opéra impérial.
- Une partie de la correspondance entre Nezius et Fenlock Degleen. On y apprend que Nezius recherche le tombeau du conquérant de l'Europe du troisième millénaire : Maximilian Howell !
- Une note signée d'un mystérieux paraphe en forme d'ailes stylisées déclarant en termes pompeux que "les recherches avancent magnifiquement et l'usurpateur sera bientôt remplacé par notre Vrai Seigneur !".

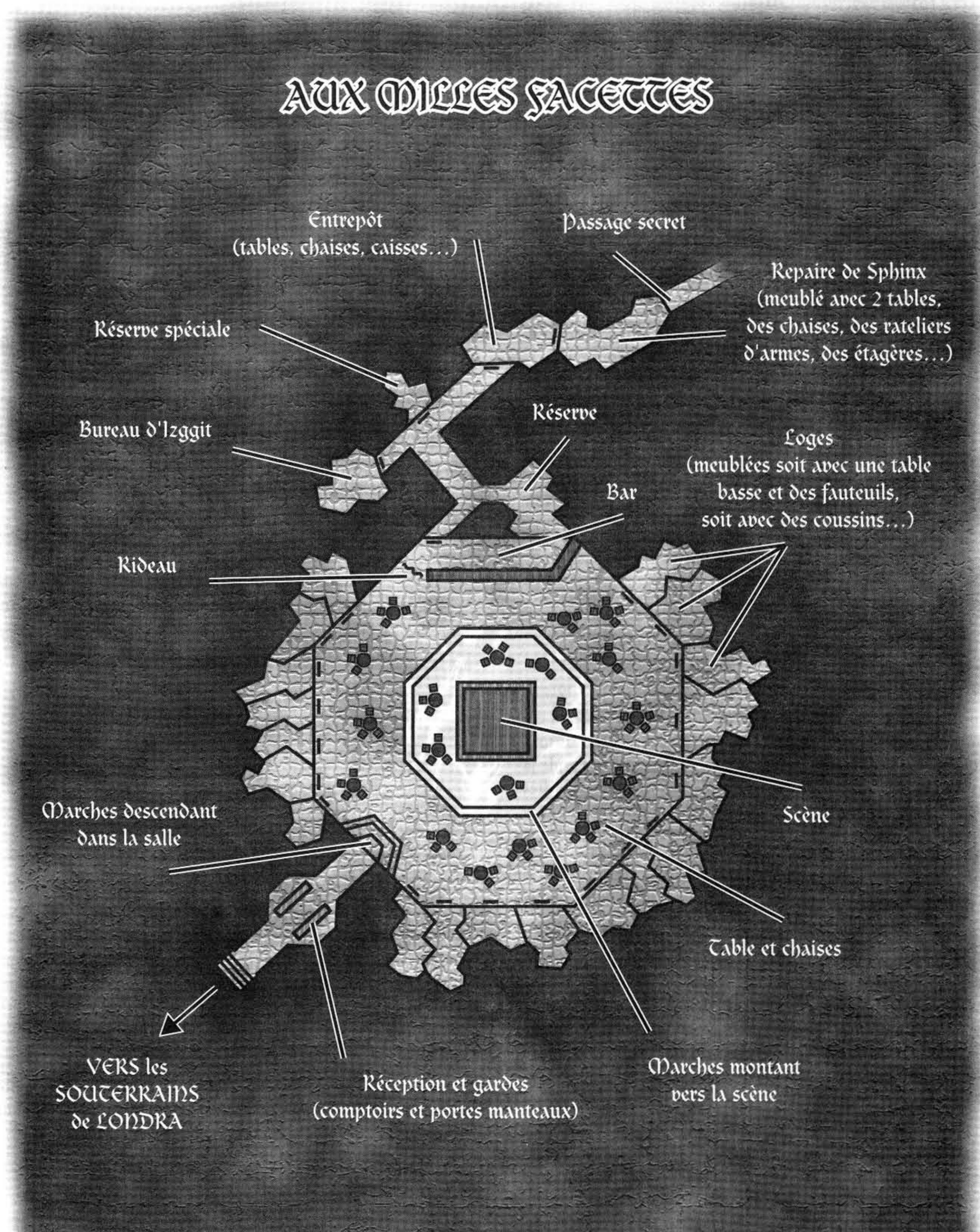
L'Antre du Hibou

Le palais de Nezius d'Oxton tombe presque en ruine. C'est une petite bâtisse circulaire haute de deux étages mais comme écrasée par la majesté des imposantes tours du voisinage. A leur insu, les aventuriers ne sont pas les premiers arrivés...

La bibliothèque personnelle et le bureau de Nezius se trouvent au deuxième étage et tous deux ont manifestement été fouillés il y a peu. Des papiers traînent épars sur le sol, de nombreux ouvrages sont par terre et il semble même en manquer quelques uns. Sphinx vient en effet de dérober tous les documents qui lui semblaient importants et pourraient permettre de remonter au sujet des recherches de Nezius.

Au cours de leur recherche les enquêteurs peuvent toutefois mettre la main sur quelques documents intéressants que Sphinx a laissé échapper dans sa précipitation :

- Sous la chaise du bureau : une lettre adressée à un certain Fenlock Degleen, érudit et voyageur granbreton résidant à Karlay. Dans sa lettre Degleen précise qu' "il a bien en sa possession une partie du journal, en remarquable état de conservation, du capitaine


AUX MILLES FACETTES
Entrepôt
(tables, chaises, caisses...)
Passage secret
Repaire de Sphinx
(meublé avec 2 tables,
des chaises, des rateliers
d'armes, des étagères...)
Réserve spéciale
Réserve
Bureau d'Izggit
Loges
(meublées soit avec une table
basse et des fauteuils,
soit avec des coussins...)
Bar
Rideau
Scène
Marches descendant
dans la salle
Table et chaises
VERS les
SOUTERRAINS
de LONDRA
Réception et gardes
(comptoirs et portes manteaux)
Marches montant
vers la scène

d'armée Edward W. Stansworth", que ce journal "corrobore remarquablement les documents envoyés par vos (Nezius) soins"et qu'"avec sa suite, qui n'est malheureusement pas en ma possession, nous devrions être en mesure de localiser l'endroit précis".

- Dans la bibliothèque : un marque-page en papier sur lequel sont griffonnés les mots : "Drewmore cherche Howell !" et "grande bibliothèque, Amsterdam"... Sur un jet d'Idée réussi, les joueurs se souviendront que cette bibliothèque a été pillée par l'ordre du Papillon, dont le Grand Connétable n'était autre qu'Alek Drewmore.

Lorsque les aventuriers seront regroupés au deuxième étage, le Papillon va bouter le feu à la bâtisse. Si les aventuriers n'ont pas laissé de guetteur, un jet de Sentir/Goûter est nécessaire pour se rendre compte qu'un incendie est en train d'embraser le rez-de-chaussée ! S'ils se dirigent vers les fenêtres pour gagner le salut, ils pourront voir, sur un jet en Chercher réussi, une silhouette disparaître dans la brume d'une ruelle...

Considérations Tactiques

A vous de juger des difficultés rencontrées par les aventuriers pour quitter la bâtisse en flammes. L'escalier principal (en bois) risque fort de s'écrouler sous le poids des personnages les plus lourds et sauter par la fenêtre présente un danger en soi, à moins d'improviser une corde avec les rideaux. Au besoin, reportez-vous à HNE pp. 86-87 pour les dégâts dus au feu et aux chutes.

Si tu vas à Karlay...

Les aventuriers se retrouvent donc avec : (1) une Mouche qui n'en est pas une et qui semble prendre un malin plaisir à leur filer entre les doigts ; (2) des indices désignant Karlay comme la prochaine étape de leur enquête... Au besoin faites intervenir Shenegar Trott et sa légendaire perspicacité, au cours d'un débriefing où le Seigneur Ténébreux réclamera un point sur l'état d'avancement de l'enquête.

Il pourra également fournir les laisser-passer officiels nécessaires pour franchir le Pont d'Argent, ainsi qu'une somme d'argent (environ 500 souverains par aventurier, et une lettre de crédit à utiliser en cas de dépenses extraordinaires qui devront être justifiées) permettant de couvrir les faux-frais d'un voyage qui se prolongera peut-être au-delà de Karlay. Si les aventuriers en font la demande, Trott fera mettre à leur disposition une calèche devant les amener à la cité de la Pieuvre, ou peut-être des montures.

Embuscade sur le Pont d'Argent

Première étape : Deauvre et le Pont d'Argent. Cet ouvrage colossal est décrit dans la France (pp. 40-41). Même pour des Granbretons blasés, il reste impressionnant : large de près de 400 mètres, long d'une trentaine de kilomètres, ses hauts pilones s'élèvent plusieurs centaines de mètres au-dessus des flots ! Si le trafic n'y est pas encore particulièrement intense, il n'en reste pas moins important et augure de la furieuse activité qui règnera au cours des batailles de la campagne d'Europe : caravanes de Chameaux ramenant des denrées à Londra, légions entières en manœuvres, convois d'esclaves, messagers à cheval...

C'est lorsque vous jugerez le moment propice que l'embuscade aura lieu. Sphinx a décidé d'en finir avec les personnages avant qu'ils n'atteignent Karlay. Ajustez le nombre d'adversaires et leur mode d'attaque en fonction des aventuriers et de leur moyen de transport mais le combat doit être difficile. Rapidité et effet de surprise (HNE p. 104) sont les avantages des assaillants. Ceux-ci sont des Papillons portant des masques de Mouche ; ils sont d'un fanatisme total envers Drewmore et Sphinx. Ils attaqueront de préférence en surgissant de la foule et n'hésiteront pas à se servir d'esclaves ou de masques de Chameau comme boucliers humains, ce qui compliquera passablement le combat.

S'ils sont finalement surclassés, les survivants plutôt que de se voir capturés, tenteront de se jeter au bas du Pont d'Argent pour disparaître dans les eaux sombres du Channel.

Un D6+6 masques de Pieuvre (prenez les caractéristiques des Masques de Bêtes données dans HNE p.187) chargés de la surveillance du pont interviendront après 1D10+10 rounds. D'autres viendront rapidement ce joindre à eux si ce n'est pas suffisant et utiliseront la lance-feu si nécessaire. A ce stade du conflit, ils ne feront pas de distinction entre les aventuriers et leurs adversaires... La fuite désespérée des Mouches et les documents officiels, signés de la main de Trott, présentés par les aventuriers achèveront de convaincre les Pieuvres du bon droit de ces derniers.

Bien sûr, en voyageant dans une calèche ou discrètement (par exemple, en se dispersant et en changeant de costumes), les aventuriers peuvent aisément éviter cette embuscade, les agresseurs n'ayant que peu de moyens de les reconnaître.

La Cité des Pieuvres

Les aventuriers arrivent finalement à Karlay, après une journée passée à franchir le Pont d'Argent et quelques heures supplémentaires une fois le pied sur le continent. L'érudit-voyageur Fenlock Degleen réside dans le palais de Jiark Climson, le Grand Connétable des Pieuvres, un individu étrangement anticonformiste pour un Granbreton. Pour plus de renseignements sur Climson et les autres personnalités de Karlay, ainsi que pour quelques idées permettant d'animer le séjour des personnages, reportez-vous à la France (pp. 41-44).

Avec un peu de baratin ou l'ordre de mission signé de Trott, les aventuriers ne devraient pas connaître de difficulté à être in-

troduits dans le palais du Grand Maître des Pieuvres. Au palais de Climson, ils seront pris en charge par Olnag, un masque de Pieuvre à l'humour déconcertant. Il sera à leurs ordres, mais il aura la fâcheuse habitude de commenter ironiquement la moindre de leur décision : le cynisme semble faire partie de son hygiène de vie !

Malheureusement pour les personnages, Fenlock est absent. Olnag croit savoir qu'il est récemment parti explorer les ruines de Parye et qu'il doit être en ce moment quelque part sur la route. " Mais comme c'est étrange... un commandeur Mouche a posé la même question à peine quelques heures plus tôt... "

Si Olnag lui en fait part, Jiark Climson sera très intéressé par cette étrange coïncidence. Il pourrait aussi bien ralentir les aventuriers en leur demandant de plus amples explications, ou au contraire faciliter leur enquête en leur permettant de fouiller les appartements de Degleen. Ils sont vastes et remplis de livres, mais Fenlock a emportés avec lui tous les documents relatifs à ses recherches... Il peut même leur fournir des montures pour Parye (voire une escorte ou une lettre de marque pour accéder à l'ambassade). La seule boulette à ne pas commettre est de jouer sur l'influence de Trott pour amener Climson à coopérer : un profond mépris les oppose, à cause d'une vieille rivalité amoureuse (voir La France p.41).

Considérations Tactiques

La lutte doit être tendue. Les Papillons sont nombreux et, du fait des forts courants ascendants dans le ravin, combattent en se laissant tomber sur leurs adversaires pour les frapper du pied avec leurs bottes ornées de piquants avant de reprendre de la hauteur en quelques coups d'ailes. Utilisez les règles de Repousser et considérez l'attaque au pied comme l'équivalent d'une attaque au bouclier, HNE pp.106-107. En vol, ils bénéficient automatiquement d'une position surélevée (HNE p.106) et esquivent avec leur compétence Piloter [Ailes Mécaniques]. S'ils sont contraints à atterrir, ils sont handicapés par leurs bottes ornées de piquants, et perdent systématiquement 10EDEX pour frapper avec leur épée large. Certains Papillons disposent également de filets qu'ils peuvent larguer sur leurs adversaires ; consultez la règle d'enchevêtrement (HNE p. 104).

Quelle que soit l'issue du combat, il est préférable que Sphinx s'échappe à nouveau, en regagnant les hauteurs du ravin où l'attendent ses derniers hommes et leurs montures... Par exemple, dès qu'il surprendra l'intervention des aventuriers, il prendra de la hauteur et fondra vers l'astre solaire, profitant de l'éblouissement des aventuriers pour fuir.

Deuxième Embuscade...

Le voyage jusqu'à Parye prendra environ quatre jours, à cheval. La traversée de la Picardia, récemment "conquise" par Meliadus ne devrait pas poser de problèmes.

En poussant les montures, il est possible de rattraper le carrosse de Degleen alors que Sphinx et ses hommes (ajustez le nombre en fonction des personnages et d'une éventuelle escorte) le prennent en embuscade. Les félons sont postés sur les bords d'un ravin au fond duquel serpente la route de Parye, et ils s'élancent à l'assaut à l'aide de leurs ailes mécaniques. Ils combattent tout aussi furieusement que leurs homologues du Pont d'Argent.

Tous les prisonniers Papillons que les aventuriers pourraient interroger ne savent pas grand chose. Un jet d'Eloquence, de Baratin, d'Artisanat (Torture) ou de Sagacité permet de leur faire avouer que leur Grand Connétable prépare sa vengeance contre la félonie de Huon depuis la Cité de Cristal !

Fenlock Degleen

Reportez-vous à la France (p.43) pour plus de précisions sur cet érudit granbreton. Il sera bien évidemment reconnaissant aux aventuriers pour le sauvetage, mais jusqu'à ce qu'ils dévoilent le but de leur mission, il ne les considérera que comme des soldats ayant bien accompli leurs devoirs.

Quoiqu'il en soit, Fenlock ignore l'implication de Drewmore dans cette affaire mais il confirme tout ce que les aventuriers savent des recherches de Nezius à propos du tombeau de Max Howell. L'annonce de la mort de Nezius ne le chagrine pas beaucoup (il ne l'a jamais vu et comptait reprendre les recherches du vieil érudit à son compte), mais semble tout de même le contrarier dans la mesure où il craint désormais pour sa propre vie. Degleen croit savoir que la pièce manquante du puzzle se trouve à Parye, à l'Académie d'Histoire de la Cité de Cristal. Il s'agit de la deuxième partie du journal d'un officier des armées de Max Howell, le tyran anglais du 23ème siècle. Ce journal contiendrait les indications nécessaires pour retrouver le lieu où le corps sans vie de Howell aurait été mis à l'abri et artificiellement conservé après son assassinat par un étrange guerrier tout de noir et d'or vêtu (HNE p.14).

Leurs intérêts convergeant provisoirement, et Degleen étant désireux de s'entourer d'une solide escorte, il proposera aux aventuriers de l'accompagner.

Parye

La ville de Parye (voir La France p.160), entourée de toute part par des ruines dangereuses, est divisée en deux. D'un côté le port, ses petites ruelles sombres et son activité grouillante, multiethnique et pas toujours légale ; de l'autre, la Cité de Cristal et ses tours magnifiques, ses larges allées comme taillées dans le diamant, ses fêtes sans fin et ses lieux de plaisir et de savoir

qui en font l'une des merveilles du monde. L'entrée de la Cité de Cristal coûte mille souverains par jour et donne droit librement à tout ce qu'elle peut offrir. La lettre de crédit de Shenegar Trott trouvera donc là un usage stratégique ! Si vous possédez la France, vous pouvez faire goûter aux aventuriers les plaisirs particuliers de la Cité de Cristal. S'ils sont malins, ils n'utiliseront pas la lettre de crédit de Trott mais plutôt la lettre de marque proposée par Jiark Climson à Karlay, qui leur donne libre accès à l'ambassade granbretonne, et donc à la Cité. Si, pour une raison ou une autre, aucune de ces solutions n'est envisageable, les auberges du port sont innombrables et bon marché à défaut d'être accueillantes...

Les Derniers Mois du Papillon

Depuis ces derniers mois et son exil paryesien, Drewmore n'a pas perdu son temps. Sous sa fausse identité du baron Voïzol, il a découvert le journal d'Edward W. Stansworth à l'Académie d'Histoire et a réussi à localiser le tombeau de Maximilian Howell. Il a ensuite financé une expédition qui a atteint le tombeau il y a environ un mois. Devant la dépouille artificiellement conservée de son idole, Drewmore a définitivement sombré dans la folie. Il organise chaque soir une messe en son honneur, et passe de longues heures en monologues continus, agenouillé devant le sarcophage de verre contenant le corps en animation suspendu, en attendant que Queran de Vignac et ses assistants parviennent à mettre au point le Piégeur d'Ame, la complexe machinerie qui permettra à l'âme d'Howell de réintégrer son corps neuf...

Considérations Sociales

A partir de maintenant, les aventuriers se retrouvent en terrain "non-granbreton". Certains aspects de leur nationalité risquent de poser problème, surtout si les joueurs interprètent convenablement leurs rôles :

1. Le continent européen est un lieu barbare où le port du masque n'est pas de rigueur, et où tout un chacun, suprême indécence, se promène le visage nu ! S'ils veulent se déplacer avec discrétion, ils devront retirer les leurs et effectuer des jets dans la Passion Accoutumance (Masque), selon les situations.
2. Même si la conquête de l'Europe n'en est qu'à ses prémices, la nationalité granbretonne est considérée avec une certaine froideur. S'il y a ceux qui pensent que l'action granbretonne est nécessaire pour le développement futur de l'Europe (le Comte Airain est lui-même de cet avis), il y a également ceux qui ont été choqués par le sac odieux de la Hollandia. Sans compter les quelques communautés scandines et hollandiennes de réfugiés que le MJ pourrait placer sur la route des aventuriers...
3. L'éducation granbretonne les place au-dessus de toutes les races barbares du continent. Ce sont des seigneurs alors que les Européens sont au mieux des sous-hommes, au pire des animaux domestiques. Pour de nombreux masques de Bête, commander un repas auprès d'un aubergiste revient à s'adresser à un chien...

L'Académie d'Histoire

Si les aventuriers pensent à demander à l'un des bibliothécaires si quelqu'un est venu il y a quelques temps faire des recherches sur un antique manuscrit du 23ème siècle écrit par un militaire anglais, leur recherche sera grandement facilitée ! Les manières psychotiques du baron Voïzol (le Grand Maître du Papillon n'est pas encore totalement désaccoutumé de son masque) ne sont franchement pas passées inaperçues, les bibliothécaires le décrivant avec un bel ensemble comme quelqu'un d'hystérique, maladif et peut-être même illuminé. Le manuscrit pourrait donc être retrouvé en une petite demi-heure... Sinon, avec l'aide d'un bibliothécaire et de Degleen, le manuscrit sera retrouvé en 2D3 heures.

En se renseignant auprès des pilleurs de ruines, il est facile de localiser la carcasse du Bison. Bien sûr, les pilleurs s'empresseront de proposer leurs services pour organiser l'expédition. La plupart sait qu'une première expédition, menée par un certain Voïzol, s'est aventurée dans le secteur il y a environ un mois. Certains feront remarquer que c'est à peu près depuis cette époque que d'étranges manifestations atmosphériques s'observent dans la région.

Si les joueurs décident de monter une expédition à la recherche de Voïzol/Drewmore, ils ont tout intérêt à faire appel aux meilleurs guides disponibles et à s'entourer de mercenaires, le secteur étant particulièrement dangereux. L'idéal est bien sûr de faire appel à une fraction des soldats masqués en poste à l'ambassade de Granbretanne, à condition de convaincre l'ambassadeur de l'intérêt de l'expédition. Des jets d'Eloquence ou de Marchander, accompagnés d'un bon argumentaire, devraient être satisfaisants.

Engager un guide coûte entre 200 et 500 souverains par jour, selon sa qualité et la capacité à Marchander des aventuriers. La lettre de crédit de Shenegar Trott convaincra sans trop de mal l'ambassade d'avancer tous les fonds nécessaires, ainsi que de fournir une escorte armée. Toutefois, les aventuriers auront à rendre des comptes à de nombreuses personnes en cas de problèmes...

Expédition dans les Ruines

C'est dans un chaos de ruines délabrées, de carcasses d'immeubles, de jungles mortelles, de marécages putrides et de dunes de sable radioactif que vont s'élancer les aventuriers. Considérez que la radioactivité ambiante est au minimum Faible (HNE p.89).

Extraits du journal d'Edward William Stansworth, Attaché à la protection de Maximilian Howell

"12 janvier. Par les Cornes de l'Enfer ! Le docteur Fenzen a accompli des miracles, mais cette fois c'est fini. Notre Empereur est vraiment mort. Son âme est partie mais Fenzen ne désespère pas de la faire revenir. Il m'a assuré qu'un espoir subsiste, et qu'il mettra tout en œuvre pour préserver son corps régénéré, et le mettre à l'abri le temps de pouvoir revenir avec plus d'hommes et de matériel."

"13 janvier. Ca y est... un simulacre de corps a été placé dans le cercueil de l'Empereur ; Asherton a bien fait son travail, je m'y tromperais moi-même ! Les généraux commencent à se déchirer... Lord Wardenn a été le plus prompt à s'autoproclamer Empereur hier, après le festin nocturne du deuil. Quels rapaces ! Laissons-les se déchirer lui, Sir DeLinn et les autres... Cela n'a pas d'importance si Fenzen accomplit son miracle... Le peut-il seulement ? Je ne parviens pas à y croire, mon seigneur est mort."

"19 janvier. Fenzen a placé l'Empereur dans sa chrysalide. Avec le matériel qu'il est parti chercher à Londres, il affirme pouvoir le faire renaître ! Oh, malheur... Mon seigneur est mort par ma faute, mon incompétence, mon attention qui s'est relâchée... Par les Dieux, Fenzen affirme qu'il vivra de nouveau, et par le Bâton Runique, je jure qu'il en sera ainsi ! Il vivra, jamais je ne l'abandonnerais !"

"20 janvier. Le corps de l'Empereur va être transféré dans un lieu secret préparé par l'équipe du docteur Fenzen. L'essentiel de l'équipement médical y a déjà été rassemblé. Personne ne viendra déranger notre Empereur dans cette partie de la Forteresse. Fenzen m'a appris que l'entrée était dissimulée par la carcasse d'un bombardier Bison."

"25 janvier. Pas eu le temps de poursuivre ce journal depuis le jour de notre départ. Sommes au complexe. Tout est en place. Difficile de contenir ces créatures inhumaines. Les hommes les appellent les " Morlocks ". C'est vrai qu..."

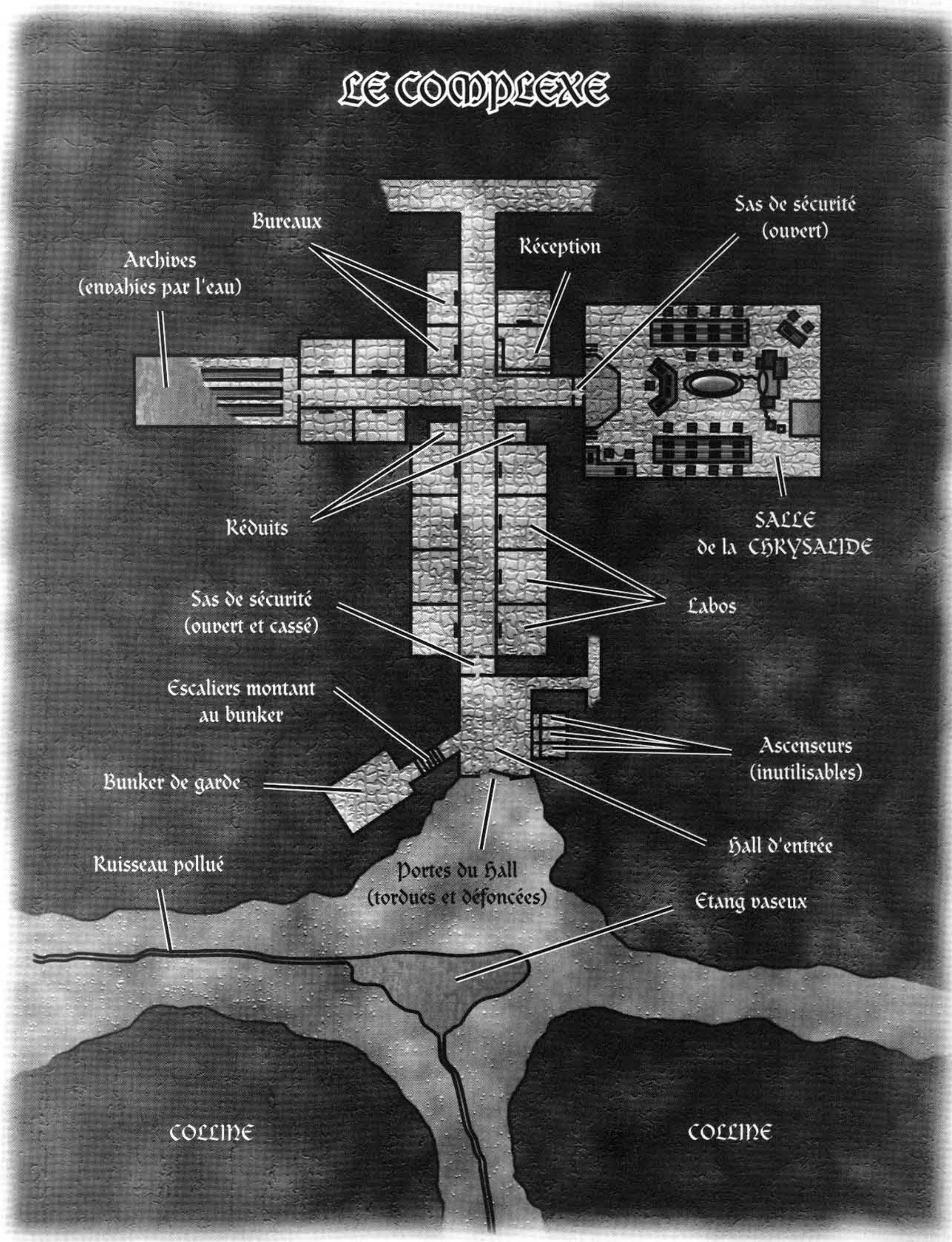
Note pour le MJ : Fenzen ne put jamais regagner Londres pour en ramener les moyens de ramener Howell à la vie. Les Morlocks eurent finalement le dessus et le corps du capitaine Stansworth fut retrouvé sur les bords de la Seyn. Des pillards se disputèrent ses biens et les revendirent aux plus offrants, comme cet extrait du journal de Stansworth. Toutefois, d'autres membres de l'expédition survécurent et certains parlèrent encore de leur dernière mission au service de l'Empereur Howell. Ainsi, le secret de la mise en sécurité de son corps ne disparut pas, mais Stansworth et Fenzen furent les seuls à prendre des notes et leurs carnets respectifs transitèrent par bien des mains à travers les âges...

En outre, les manipulations dimensionnelles de Queran de Vignac, qui tente d'activer le Piégeur d'Ame, engendrent des perturbations atmosphériques inhabituelles et ponctuelles.

Les nuages sont brusquement aspirés par une tornade aussi brève que violente montant jusqu'aux cieux (à la verticale du complexe) avant de retomber en une colonne d'eau ; l'air se charge d'électricité et tout contact provoque de petites étincelles (au cœur de ces tempêtes électriques, des vagues inoffensives d'électricité bleutée courent d'objet en objet, ou d'aventurier en aventurier) ; des bourrasques de vent se lèvent brusquement pour retomber aussitôt, comme autant de courants d'air sur lesquels on aurait refermé une porte ; des nuages entiers d'insectes migrent hors de la zone du complexe, obscurcissant le ciel et assourdissant les témoins de leurs vrombissements ; etc...

Atteindre la carcasse du Bison demandera une semaine d'efforts aux travers de décombres qu'il faudra escalader, sauter, contourner et sans cesse enjamber. C'est une aventure éprouvante, qui peut être pimentée par quelques uns des événements suivants :

- Les aventuriers essuient quelques attaques de mutants des ruines, tous différents et plus hideux les uns que les autres. Prenez les caractéristiques et compétences moyennes des Goules Aquatiques fournies HNE p.198, mais remplacez Nager 100 % par Se Cacher 80 %. A proximité de l'épave du bombardier, ce seront les Morlocks qui deviendront des agresseurs potentiels.
- Le guide fait contourner une vaste zone qu'il prétend "habitée par la Mort Invisible". Il s'agit en fait d'une zone de radioactivité "Forte". La nuit, les portions de ruines concernées apparaissent comme nimbées d'une aura bleutée...
- Une tempête se déclenche brusquement au-dessus de l'expédition. Des torrents de boue ne tardent pas à descendre des hauteurs environnantes, charriant des gravats dangereux. Des jets en Grimper permettent de se mettre prestement à l'abri. Ceux qui échouent seront emportés sur quelques mètres, endureront 1D10 points de dégâts, dus aux contusions et à la "noyade", avant d'avoir une chance (jet de Dextérité) de s'agripper à une poutre effondrée et de tenter un nouveau jet en Grimper. Trois échecs consécutifs aux jets en Grimper (ou la perte de tous les points de Vie) signifie que le personnage disparaît dans le torrent de boue, sans espoir de survie.
- Les aventuriers tombent sur des mercenaires ayant déserté le groupe de Drewmore. Ils sont sales, dépenaillés et pour la plupart blessés (ils ont rencontré quelques Morlocks). Avec un bon Baratin, Marchander ou Eloquence, et à condition que l'expédition des aventuriers paraisse sérieuse et bien équipée, il est possible de les convaincre de se joindre aux aventuriers...


LE COMPLEXE
Bureaux
Archives
(envahies par l'eau)
Réception
Sas de sécurité
(ouvert)
Réduits
SALLE
de la CHRYSALIDE
Sas de sécurité
(ouvert et cassé)
Labos
Escaliers montant
au bunker
Ascenseurs
(inutilisables)
Bunker de garde
Hall d'entrée
Ruisseau pollué
Portes du Hall
(tordues et défoncées)
Etang vaseux
COLLINE
COLLINE

- Le livre de base et la France fournissent de nombreux exemples de créatures et de mutants étranges que les personnages pourraient rencontrer dans ces ruines. N'hésitez pas à mettre les aventuriers en situation délicate. Ils étaient prévenus : une expédition dans les ruines de Parye n'est pas une partie de plaisir !

Le Piégeur d'Ame

Les aventuriers arrivent au terme de leur épopée. Alors qu'ils approchent du complexe, Drewmore est sur le point de réussir son pari dément et de ramener à la vie celui qu'il vénère désormais par-dessus tout : Maximilian Howell, le Conquérant disparu depuis des millénaires ! Drewmore, Queran et les Papillons ne se rendront pas, encourageant un final apocalyptique, les aventuriers combattant les Papillons et les scientifiques sur fond de résurrection imminente ! La suite de l'aventure doit toutefois être adaptée par le MJ en fonction des quelques lignes directrices suivantes :

- S'ils ont organisé une expédition suffisamment importante, il est tout à fait envisageable pour les aventuriers de donner l'assaut au complexe.
- Dans le cas contraire, les Morlocks tenteront de les capturer et de les livrer en sacrifice, pour avoir profané leur Temple Sacré ! Les Morlocks ont leur cité troglodyte non loin du complexe dans une caverne souterraine. Parlementer avec les anciens des Morlocks n'est pas une idée saugrenue, mais le seul argument qu'ils écouteront est que les aventuriers sont là pour empêcher les Papillons de profaner ces lieux sacrés. Les Morlocks seront sensibles à cet argument et pourront s'allier aux aventuriers pour chasser les profanateurs.
- Il est également possible d'encourager, contre espèces sonnantes et trébuchantes, la désertion des mercenaires qui accompagnent les Papillons. En effet, ils ne sont pas du tout rassurés par tout ce qu'ils voient : cadavre en train de s'agiter dans un cercueil de verre, phénomènes atmosphériques à l'extérieur et électromagnétiques à l'intérieur, fièvre démente de leur employeur... Un aventurier espionnant la situation peut prendre la mesure des mercenaires à l'aide d'un jet de Sagacité. Il lui restera encore à prendre discrètement contact avec eux. S'il y parvient, l'assaut du complexe sera considérablement facilitée.

Le Complexe

La carcasse d'un gigantesque bombardier de guerre du Tragique Millénaire marque l'entrée, mise à jour récemment, d'un complexe souterrain. Le complexe peut être considéré comme un laboratoire de Qual 7 (10 s'il était pleinement restauré). Malheureusement, il a été entièrement irradié. Les abords du complexe sont considérés comme présentant une radioactivité Moyenne, et l'intérieur (laboratoire compris) une radioactivité Faible (HNE p.89). Les couloirs du complexe sont sombres, éclairés seulement par des torches ou d'imposantes bougies de cire noire. Ca et là, un squelette assez bien conservé que personne n'a osé déplacer gît, encore revêtu de ses antiques habits de plastisoie...

Les mercenaires recrutés à Parye, du moins ceux encore présents, ne sont pas rassurés du tout. La folie de leur employeur est de plus en plus évidente et les étranges phénomènes atmosphériques apparus depuis les premières expériences de Queran a achevé de les rendre paranoïaques et les a poussés au bord de la désertion. Sans le contingent peu amène de Papillons et la (très) forte paie promise par Drewmore, cela ferait longtemps qu'ils auraient abandonné le Grand Maître du Papillon. Sans compter qu'ils sont au cœur des ruines de Parye... La plupart commence à murmurer qu'ils devraient faire comme les autres mercenaires (ceux qu'ont peut-être déjà rencontré les aventuriers), c'est à dire déserter.

Six des mercenaires se sont postés en observation dans un petit bunker. Ils sont à cran, redoutent une attaque des Morlocks ou une explosion terrifiante dans le laboratoire. Les surprendre est proche de l'impossible. Ils sursautent à chaque bruit et le couloir est illuminé par plus de torches que nécessaire...

La Salle de la Chrysalide

C'est ici, au milieu d'un assemblage hétéroclite d'ordinateurs du Tragique Millénaire, de machineries ajoutées au 23ème siècle par Fenzen et des dernières modifications apportées par Queran de Vignac, que gît le défunt Conquérant de l'Europe.

Le corps de Maximilian Howell est maintenu en animation suspendue dans un grand cercueil de verre ressemblant à une immense chrysalide au centre du laboratoire central. En face de la chrysalide, un étrange anneau de pierre et de métal argenté, dressé à la verticale, est encastré dans une machinerie complexe et baroque de bronze et d'acier. Il est emprisonné par une cloche de verre. Le côté faisant face au sarcophage est recouvert par une sorte d'entonnoir cristallin d'où jaillit une épaisse tresse métallique en direction de la chrysalide de Howell.

Le diamètre de l'anneau est d'environ un mètre et les arabesques qui l'ornent ne représentent rien de connu. Des éclairs colorés parcourent le périmètre de l'anneau encore plus intensément que le reste du laboratoire et des courants d'air semblent parfois en jaillir, malgré la cloche de verre. Une pellicule noire agitée de mouvements chaotiques semble comme retenue au centre de l'anneau à la manière d'un film de savon prêt à se transformer en bulle.

Tout autour de la chrysalide de cristal brûlent les bougies noires utilisées par Drewmore lors de ses cérémonies, des moniteurs affichent des informations incompréhensibles, des symboles lumineux clignotent dans la pénombre et des bruits étranges se font entendre tandis que, dans l'indifférence la plus totale, des vagues d'électricité statique dansent sur les corps des spectateurs ou les machines du complexe.

Le Réveil du Monstre

Quelles que soient les options stratégiques choisies par les joueurs, mettre un terme à la folie de Drewmore implique de parvenir jusqu'à la salle de la chrysalide et de combattre les Papillons fanatiques qui défendent leur Grand Connétable.

Il s'agit du final de cette aventure, et il convient de le rendre aussi épique que possible ! Si Sphinx est toujours vivant, il se tient aux côtés de son Grand Connétable pour le défendre jusqu'à la mort. En fait, tous les Papillons rassemblés ici sont prêts à donner leur vie pour Drewmore.

Lorsque le combat fait rage, le Piégeur d'Ame activé par Queran voit défiler des visions d'horreur en son centre. Un maelström chaotique de spectres décharnés, d'âmes en quête de repos et d'entités démoniaques tente de s'engouffrer dans le câble menant à la chrysalide d'Howell. Au point culminant du combat (Drewmore doit être encore vivant, à la rigueur animé par un souffle surnaturel inspiré par l'imminence de l'accomplissement de son oeuvre), les événements se précipitent :

...Une bourrasque de vent provenant du Piégeur d'Ame fait éclater la cloche de verre et renverse toutes les personnes se tenant face à l'anneau. Les combats sont provisoirement interrompus dans cette zone et les belligérants peuvent se désengager. Les éclairs augmentent brusquement d'intensité (une violente vague inflige la perte d'un point de vie à tout le monde) et un cri inhumain résonne tandis que des spectres venus d'Ailleurs investissent le laboratoire et s'en prennent indistinctement à tous les vivants...

...Le corps d'Howell, dans son sarcophage, est agité par de violents soubresauts ; les ordinateurs deviennent fous et tous les voyants se mettent à clignoter frénétiquement...

...Drewmore se précipite vers le cadavre du tyran défunt qui s'anime tandis que s'ouvre la vitre de la chrysalide. Howell s'extirpe péniblement de sa chrysalide, promenant autour de lui un sourire cruel et un regard sombre comme les Puits de l'Enfer...

...Le Grand Papillon se jette à ses pieds mais l'Howell ressuscité n'est pas tout à fait celui espéré ! En effet, il écarte violemment Drewmore et s'adresse à lui d'une voix caverneuse et distordue : "*Ton rêve est mort imbécile : je me suis personnellement nourri de l'âme de ton fantasme ! Et maintenant voyons un peu l'ambiance qui règne sur ce plan...*" puis il ajoute en projetant son regard au-delà des murs du complexe. "*Hmm, ça à l'air chaud !*"

L'âme de Maximilan Howell est désormais perdue à jamais et c'est Zaardaak, un démon issu d'un des multiples enfers chaotiques du multivers, qui a usurpé son corps ankylosé...

Si sa renaissance dans ce nouvel univers l'a privé de ses pouvoirs habituels, Zaardaak n'en reste pas moins un redoutable adversaire, enthousiasmé par cette nouvelle expérience. Le pauvre Drewmore est maintenant définitivement fou. Il demeure catatonique là où il a été projeté, la bave et des propos incompréhensibles sur les lèvres.

Le comportement de Zaardaak est imprévisible et laissé au choix du MJ :

- Si les aventuriers sont en difficulté, il peut parfaitement prendre leur parti et massacrer spectres et Papillons (Drewmore et Queran en premier) dans des combats à la fois physiques et spirituels. Il se frayera un chemin vers la sortie et disparaîtra dans les ruines de Parye. Il est alors probable que les aventuriers réentendent parler de lui...
- Zaardaak peut décider de s'amuser un peu et frapper indistinctement les aventuriers ou leurs opposants, selon ce qui se présente sur son passage. A moins qu'il ne se désintéresse totalement du combat pour gagner ce qu'il devine être la sortie en écartant brutalement tous ceux qui essaient de lui barrer la route (les Papillons seront de ceux-là).
- Lorsque les brumes de la bataille retombent, si le démon est toujours là, il est facile de communiquer avec lui. Des aventuriers pourraient lui proposer une alliance avec l'Empire de Granbretanne. Zaardaak acceptera avant de changer brusquement d'avis plusieurs fois en s'amusant du désarroi des Granbretons. Quoiqu'il en soit, il serait bon, pour la santé physique comme mentale des aventuriers, que Zaardaak leur fausse compagnie à un moment ou un autre pour explorer l'étrange plan dans lequel il s'est trouvé catapulté...

Considérations Tactiques

Avec toutes les bougies allumées dans la salle et toutes les feuilles de papier qui volettent au gré des courants d'airs générés par la résurrection, il est fort possible qu'un feu se déclare. De même les nombreux appareillages électroniques sous tension, surchargés en électricité statique, peuvent exploser à tout moment, de préférence au moment de la résurrection d'Howell. Consultez les règles relatives aux explosions et au feu (HNE pp. 86 et 87).

L'exiguïté de l'espace entre tous les appareils peut pénaliser les combattants armés d'armes à deux mains. Utilisez les règles de Position Etriquée (HNE p.106).

Il est également possible de sauter sur les pupitres de commande ou les tables du laboratoire afin de bénéficier de l'avantage d'un position surélevée (HNE p. 106). Dans ce cas des jets de Dextérité peuvent être demandés pour ne pas trébucher sur les bougies ou le fatras technologique qui encombre les pupitres.

- S'en prendre à Zaardaak relève de l'idiotie. N'importe quelle arme, même de fortune, ramassée aux alentours devient extrêmement mortelle entre ses mains. Il est plus rapide et puissant que tout ce que les aventuriers ont eu l'occasion de rencontrer. S'il choisit de ne pas combattre, Zaardaak peut se déplacer à une vitesse surnaturelle (DEP-10), les décombres des ruines ne le ralentissant même pas. Il peut ainsi fausser compagnie aux aventuriers lorsqu'il le souhaite, éventuellement au prix d'une manœuvre de désengagement, sans craindre d'être rattrapé.

Triomphe

Les personnages sont maintenant libres de retourner à Londra. S'ils ramènent la tête (et le masque) de Drewmore et apportent les preuves de son projet dément, ils ont toutes les chances d'être considérés comme de vaillants héros.

Mais la société granbretonne étant ce qu'elle est, il se pourrait bien qu'ils ne récoltent pas tous les fruits de leurs labeurs. Shenegar Trott, Jiark Climson, Fenlock Degleen et l'ambassadeur de Huon à Parye sont autant d'opportunistes qui sauront présenter l'affaire selon un jour qui leur sera particulièrement favorable...

Si la conduite des aventuriers a été exemplaire, et qu'ils se sont comportés en masques de Bête modèles, ils pourront être reçus, accompagnés du Comte Shenegar Trott, par leur Prince Eternel dans la grande salle du trône impérial. Une promotion d'un ou plusieurs grades pourrait leur être accordée pour avoir mis fin aux complots de l'ordre du Papillon.

Malgré tout, plusieurs questions demeurent sans réponse :

- Que va devenir Zaardaak ? Attiré par les ondes chaotiques émanant de Brocéliande, il pourrait vouloir gagner la Bretagne et pactiser avec Fizzar afin de regagner son plan d'origine... mais ce n'est qu'une supposition, car il est probable que cette option ne l'intéresse pas, du moins dans un premier temps. Souvenez-vous qu'il dispose d'une vigueur surnaturelle dans un monde qu'il perçoit comme un terrain de jeu aux possibilités illimitées. Il va certainement en profiter pour s'amuser, voire se tailler un royaume...
- Que va penser Sémillia de Swynn ? La sulfureuse comtesse ne va certainement pas laisser passer la chance de côtoyer " charnellement " des héros de l'Empire. Mais Sémillia se lasse très rapidement de tout, même d'un héros...
- Qu'advient-il de Sphinx ? S'il est toujours en vie, sa haine pour les aventuriers va certainement l'amener à commettre quelque action à leur encontre. Et l'audace du coup de l'opéra ne devrait pas les rassurer...

Générique

Winfred Davon

Dans l'ambition de remplacer Elvereza Tozer au panthéon des meilleurs artistes granbretons de la décennie, Davon ne lésine pas sur les courbettes et les flatteries auprès des Seigneurs Ténébreux. En dépit de quelques scènettes sanglantes, il est encore loin d'avoir atteint une complète perfection artistique...

Winfred Davon

FOR 9 **CON 11** **TAI 13** **INT 15** **POU 14**
DEX 14 **APP 13**

Points de Vie : 12

Compétences : Art (Opéra Lyrique) 80 %, Langue Commune 110 %, Granbreton 105 %.

Traits Particuliers : 38 ans, 175 cm, 80 kg. Masque de Paon chargé d'émeraudes et de saphirs. Amples vêtements de brocard bleu et verts aux manches, chausses bouffantes.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 15, Travers (Ambition) 16.

Sphinx

Sphinx est le plus fanatique partisan de Drewmore. Assassin implacable et espion exceptionnel, il est doté d'un esprit machiavélique si tortueux et d'un goût du danger si prononcé qu'il ne choisit pas forcément les solutions les plus simples pour parvenir à ses fins.

Ancien commandeur de l'ordre de la Mouche, il fut démasqué pour insubordination il y a cinq ans. Destiné à être banni parmi les Sans-Masques, il fut recruté par Drewmore après un bref plaidoyer auprès de Jerek Nankenseen. Depuis cette affaire, Sphinx a été d'une discrétion telle qu'il a disparu pour tout le monde. Lors du bannissement des Papillons, il est resté à Londra pour servir d'agent à Drewmore, usant commodément de son passé pour usurper l'identité d'un masque de Mouche, plus discret que celui du Papillon.

Sphinx

FOR 15 **CON 16** **TAI 12** **INT 14** **POU 17**
DEX 19 **APP 8**

Points de Vie : 14

Armure : 1D8+2 (demi-plaques et anneaux granbretonne)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée courte (main droite)* 112 %, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 21 ; *Epée courte (main gauche)* 82 % ; *Poing-de-feu* 50 %, Dégâts 3D6, portée 20m, PdS 3.

Compétences : Baratin 70 %, Chercher 65 %, Crocheter 90 %, Déguisement 95 %, Déplacement Silencieux 95 %, Dissimuler

Objet 82 %, Esquive 80 %, Grimper 77 %, Hypnose 35 %, Piloter (Ailes Mécaniques) 89 %, Sagacité 60 %, Sauter 70 %, Scribe 92 %, Se Cacher 91 % , Idiome du Papillon 100 %, %, Idiome de la Mouche 90 %, Langue Commune 90 %.

Objets Technologiques : Ailes Mécaniques (HNE p.134), Lunettes de Nuit (HNE p. 233)

Traits Particuliers : 29 ans, 170 cm, 70 kg. Armure de demi-plaques, masque de Papillon ou de Mouche incrusté d'une multitude de morceaux de céramique oranges et noirs, longue cape bordeaux. Visage crevassé par la petite vérole, yeux au strabisme prononcé, long nez fin, cheveux blonds filasses.

Passions Directrices : Loyauté (Drewmore) 20, Accoutumance (Masque) 15, Travers (Téméraire) 15

Sémillia de Swynn

Véritable panthère, Sémillia est l'une des Dames Ténébreuses les plus en vues de la cour londraine. C'est également l'une des plus dépravée. Elle n'a rien à envier à Flana mais goûte assez peu l'usage des drogues ...

Comtesse Sémillia de Swynn

FOR 12	CON 14	TAI 16	INT 15	POU 16
DEX 17	APP 20			

Points de Vie : 15

Alliance : +2, -28

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Dague empoisonnée (venin de vipère)* 69 %, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 20 ; *Ongles* 80 %, Dégâts 1D2-1+MD.

Compétences : Art (Séduction) 89 %, Art (Performances Erotiques) 96 %, Déplacement Silencieux 69 %, Esquive 69 %, Sagacité 69 %, Se Cacher 69 %, Idiome du Lion 40 %, Langue Commune 90 %, Granbreton 100 %.

Traits Particuliers : 28 ans, 190 cm, 70 kg. Longs cheveux noirs, masque de panthère, yeux vert émeraude. Attitude provoquante et sûre d'elle.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 12, Accoutumance (Masque) 8, Travers (Luxure) 18

Volokan

Volokan est un jeune commandeur Chat typique : individualiste, ambitieux et imbu de lui-même. Il n'attendait pas grand chose de sa relation avec Sémillia, mais il en a tout de même retiré un certain prestige auprès de ses hommes et de Seigneurs Ténébreux jaloux. Il évoque très volontiers cette liaison, aussi éphémère fut-elle.

Volokan

FOR 16	CON 15	TAI 15	INT 14	POU 13
DEX 16	APP 16			

Points de Vie : 15

Armure : 1D10+2 (demi-plaques et anneaux granbretonne)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 98 %, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 21 ; *Lance-feu* 60 %, Dégâts 5D6, portée 50m, PdS 6.

Compétences : Esquive 80 %, Sauter 70 %, Idiome du Chat 100 %, Langue Commune 90 %, Granbreton 60 %.

Traits Particuliers : 21 ans, 185 cm, 82 kg. Armure de plaques du Chat, cape en poil de martre.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 15, Loyauté (Duc Vendel) 12, Accoutumance (Masque) 15, Travers (Luxure) 13

Soldats du Papillon

Ce ne sont pas des guerriers exceptionnels mais leur fanatisme envers Drewmore les rend tout de même redoutables. Ils actionnent leurs ailes mécaniques à la force de leurs bras. En vol, ils bénéficient automatiquement des ajustements dus à une position surélevée.

Soldats Papillons

FOR 14	CON 14	TAI 13	INT 12	POU 11
DEX 16	APP 9			

Points de Vie : 14

Armure : 1D8+2 (demi-plaques et anneaux granbretonne)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 65 %, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 21 ; *Coup de Botte Cloutées (en vol)* 50 %, Dégâts 1D6+1+MD+repousser ; *Filet* 50 %, spécial.

Compétences : Esquive 40 %, Déplacement Silencieux 50 %, Piloter [Ailes Mécaniques] 60 %, Sauter 60 %.

Traits Particuliers : 20-30 ans, 170-175 cm, 60-75 kg. Armure de demi-plaques à motifs écailleux, masque de Papillon (ou de Mouche pour les sbires de Sphinx à Londra).

Olnag

Masque Pourvoyeur chargé de la réception des visiteurs au palais de Climson, Olnag peut être un contact intéressant. A condition de supporter son humour...

Olnag de la Pieuvre

FOR 12	CON 12	TAI 12	INT 14	POU 11
DEX 12	APP 12			

Points de Vie : 12

Armure : 1D8+1 (demi-plaques)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Dague 50 %, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Esquive 40 %, toute compétence "utile " à 50 %.

Traits Particuliers : 37 ans, 170 cm, 60 kg. Armure de demi-plaques et masque de Pieuvre souriant bêtement, humour cynique.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 6, Loyauté (Jiark Climson) 3, Accoutumance (Masque) 9, Travers (Cynisme) 17

Fenlock Degleen

Pour plus de précisions sur Degleen, reportez-vous à la France (p. 43). Ses caractéristiques sont reprises ici par commodité.

Fenlock Degleen

FOR 14 **CON 12** **TAI 13** **INT 16** **POU 15**
DEX 13 **APP 14**

Points de Vie : 13

Armure : 1D10+2 (plaques granbretonnes)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Bâtarde* 60 %, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20 ; *Lance-feu* 50 %, Dégâts 5D6, portée 50 m, PdS 6.

Compétences : Chercher 90 %, Equitation 80 %, Million de Sphères 05 %, Monde Ancien 70 %, Langue Commune 100 %, Granbreton 100 %, Anglais Archaïque 80 %, Français Archaïque 90 %.

Expertises Scientifiques : Horloge (2), Mécanisme à Ressorts (1), Phonographe (3).

Traits Particuliers : 39 ans, 180 cm, 75 kg. Masque représentant son propre masque funéraire, tenue à la mode du XIXème siècle.

Passions Directrices : Passe-temps (Exploration) 18

Alek Drewmore

Reportez vous au chapitre "La Folie du Papillon" pour en savoir plus sur Drewmore, Grand Connétable du Papillon.

Alek Drewmore

FOR 13 **CON 14** **TAI 14** **INT 18** **POU 19**
DEX 14 **APP 13**

Points de Vie : 14

Armure : 1D8+3 (demi-plaques et anneaux de qualité)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Courte* 80 %, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 21 ; *Arme Sonique* 50 %, VIR 15, portée 20m, PdS 5, 20 tirs.

Compétences : Esquive 45 %, Maîtrise Technologique 50 %, Million de Sphères 12 %, Monde Ancien 63 %, Sagacité 75 %, Scribe 109 %, Idiome du Papillon 100 %, Langue Commune 90 %, Granbreton 90 %, Anglais Archaïque 80 %, Français Archaïque 77 %.

Objets Technologiques : Ailes mécaniques (HNE p.134), Arme Sonique de COMP 4 (HNE p. 134).

Traits Particuliers : 49 ans, 180 cm, 65 kg. Armure de demi-plaques, masque de Papillon de toutes les couleurs du spectre. Yeux foncés et cheveux noirs striés de gris, visage long et décharné. Attitude imprévisible et monomaniaque.

Passions Directrices : Loyauté (Howell) 19, Accoutumance (Masque) 7, Maladie mentale (Schizophrène) 19.

Queran de Vignac

Savant-sorcier français au service de Drewmore depuis de nombreuses années, Queran est devenu un vrai Granbreton dans l'âme. Il est aussi fou que son maître et le suivra dans ses projets jusqu'à la mort...

Mais Queran est également un savant exceptionnel qui a étudié tous les documents existants relatifs au transfert d'âmes. Il a acheminé depuis Londra tout un équipement technologique prêt à l'emploi, et des éclats des mêmes cristaux synthétiques, provenant des ruines d'Hallapandur, qui permettent à Mygan de Llandar de voyager à travers le Multivers.

Ce même matériel aurait jadis permis au docteur Fenzen de ressusciter Howell et de changer la face du monde...

Grâce à son matériel préparé avec soin, Queran n'a eu besoin que de quelques semaines pour rendre opérationnel son Piégeur d'Ames.

Queran de Vignac

FOR 11 **CON 12** **TAI 13** **INT 23** **POU 16**
DEX 15 **APP 11**

Points de Vie : 13

Armure : 1D3-1 (heaume granbreton)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Bâton Electrique** 50 %, Dégâts 1D6+spécial, PdS 10, 12 charges.

* ***Bâton Electrique*** *: Objet Technologique de COMP 3. En plus des dégâts normaux, la cible doit réussir un jet de CON contre VIR 14 ou sombrer dans l'inconscience. Cette tige métallique d'une quarantaine de centimètres de long est ornée de symboles ésotériques. A l'une de ses extrémités, une poignée de cuir et une petite gâchette permettent à l'utilisateur de déclencher une décharge électrique au moment de l'impact.*

Compétences : Maîtrise technologique 85 %, Million de Sphères 20 %, Monde Ancien 25 %, Langue Commune 100 %, Anglais Archaïque 85 %, Français Archaïque 70 %, Granbreton 30 %

Expertises Scientifiques : Acide (1), Calculateur (3), Déphasage Dimensionnel (8), Intelligence artificielle (6), Accumulateur (3) ; Savoir scientifique : Combinaison d'effets (2)

Traits Particuliers : 26 ans, 183 cm, 72 kg, robe de bure verte et rouge. Heaume de métal représentant une tête de Fouine.

Passions Directrices : Loyauté (Drewmore) 17

Mercenaires Paryesiens

Anciens pirates, coupe-jarrets, brigands, chasseurs de mutants ou aventuriers endurcis, ce ne sont pas des enfants de cœur...

Mercenaires Paryesiens

FOR 14 **CON 14** **TAI 12** **INT 10** **POU 11**
DEX 12 **APP 8**

Points de Vie : 13

Armure : 1D8+1 (demi-plaques)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Sabre* 50 %, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 21.

Compétences : Esquive 40 %.

Traits Particuliers : 25-30 ans, 170-175 cm, 70-85 kg. Demi-plaques, visages patibulaires, barbes de plusieurs jours. Nerveux !

Morlocks

Les Morlocks sont des mutants vaguement apparentés aux Survivants. Comme eux, ils ont la peau noire et craquelée mais ne ressemblent plus vraiment à des humains. Les Morlocks sont petits et assez horribles à voir. Ils ont un faciès simiesque avec de petits yeux aux pupilles rouge sang. Leurs longs bras sont terminés par quatre doigts en forme de serres redoutables et leur gueule est munie de crocs impressionnants. Ils ont développé une culture primitive basée sur un respect strict de traditions dont les origines sont oubliées depuis longtemps...Ils considèrent le complexe où se trouve le tombeau de Howell comme un lieu sacré, et tous ses visiteurs comme des profanateurs à éliminer.

Morlock

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6+8	15
CON	2D6+6	13
TAI	1D6+3	6-7
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11

Points de Vie : 10

Armure : 3 points de peau dure et craquelée

Armes : *Serres* 50 %, Dégâts 2D6 ; *Morsure* 40 %, Dégâts 1D10.

Compétences : Déplacement Silencieux 60 %, Esquive 40 %, Langue Commune 20 %.

Spectres Suceurs d'Ames

Ces créatures fantomatiques au faciès squelettique ont réussi à gagner le monde des vivants grâce au Piégeur d'Ame. Environ une demi-douzaine d'entre elles devraient réussir à s'introduire dans le laboratoire, s'en prenant aléatoirement aux êtres vivants présents.

Spectres

CON 8 **TAI 8** **INT 8** **POU 16** **DEX 16**

Points de Vie : 8

DEP : Vol, 16.

Armes : *Toucher Glacial* 50 %, Dégâts spécial.

Chaque fois qu'une de ces créature réussi à porter une attaque, la victime fait un jet de POU contre POU. En cas d'échec, elle perd 1D8 points de Magie et 1 point de POU. Arrivée à 0 PM, l'âme est entièrement sucée par le spectre. En cas de réussite, le spectre endure 1D8 points de dégâts. C'est le seul moyen de causer des dommages à ces créatures. A 0 points de vie, elles s'évanouissent dans l'éther en poussant des cris suraigus.

Compétences : Esquive 88 %.

Zaardaak

Issu du plan du Million de Tourments, Zaardaak est un démon affilié à Mabelode (consultez le jeu Elric). En plus de ses propres capacités intellectuelles, Zaardaak dispose d'une grande partie des connaissances de son corps d'emprunt.

Cependant, si l'animation suspendue a maintenu le cerveau de Howell en parfait état à travers les millénaires, il n'en a pas moins perdu quelques bribes de son intellect... A vous de voir ce dont Zaardaak se "souvient" en fonction des besoins de votre campagne.

Zaardaak/Howell

FOR 35 **CON 35** **TAI 15*** **INT 28** **POU 32**
DEX 24 **APP 17***

Points de Vie : 25

DEP : Course 10, Natation 6.

** Seules la TAI et l'APP originales de Howell sont conservées. Les autres caractéristiques sont celles du démon.*

Modificateur aux Dégâts : +2D6

Armes : *Bagarre* 150 %, Dégâts 2D3+MD ; *toutes les armes* à 100 %.

Compétences : Esquive 100% et toutes celles jugées utiles...

Traits Particuliers : 52 ans, 185 cm, 65 kg, corps nu d'un homme dans la force de l'âge avec un début d'embonpoint, crinière de cheveux poivre et sel, courte barbe blanche, les yeux d'Howell étaient d'un gris clair envoûtant, ceux de Zaardaak sont complètement noirs et vides...

Capacité Spéciale : Du fait de sa rapidité démoniaque, Zaardak ne subit pas de malus cumulatif pour des parades ou des esquives multiples. De plus, il est capable d'esquiver les flèches et projectiles des armes de jet et de tir à la moitié de son score d'Esquive.

Passions Directrices : Peur et Haine (Mabelode) 20. Les autres passions ne veulent pas dire grand chose pour Zaardaak.

Scénarios Supplémentaires

Olivier Saraja - Vincent Zimmermann

Ce dernier chapitre vous propose des synopsis de scénario à développer ou à intégrer dans votre campagne personnelle. Les thèmes abordés sont proches des articles de ce supplément, mais le texte précise systématiquement les époques et localisations qui leur conviennent le mieux.

Conseils de Jeu

Tout au long de cet ouvrage, nous vous avons proposé de briser les stéréotypes les plus courants associés aux citoyens de Londra. En particulier, dans vos parties, vous pouvez mettre l'accent sur l'étrangeté de leur culture plutôt que sur les travers qui les animent, les véritables psychopathes ne représentant qu'une frange minoritaire de la population. En fait, le plus dérangeant ne doit pas être qu'ils existent, mais qu'ils sont acceptés et intégrés à leur société !

De même, pour les aventures se déroulant avant l'invasion de l'Europe et la fondation de l'Empire de Granbretanne, rappelez-vous que les Granbretons ont longtemps été les coqueluches de l'Europe, apportant le concours de leurs sciences militaires et médicales, brillant dans les cours du continent et régnant sur les modes et la culture en général. A cette époque, en effet, tout ce qui vient de Granbretanne est "in", jusqu'au port des masques fantasques qui s'est généralisé parmi la noblesse européenne, avant d'être abandonné au profit d'autres modes, plus confortables... Cela explique partiellement que, même après l'invasion, il reste assez de partisans fascinés par la culture granbretonne pour les servir.

Enfin, parmi les stéréotypes qui ont la vie la plus dure se trouve la tendance à idéaliser les fonctions des masques de Serpent. Une erreur courante consiste à en faire des sorciers "touche-à-tout", et en particulier des biologistes de génie, alors que cette spécialité appartient aux Pélicans. De même, si les Serpents sont des inventeurs et des découvreurs, ils procèdent par expérimentation et par tâtonnement, laissant aux Furets le soin de fournir des explications scientifiques sur tel ou tel phénomène qu'ils auront mis en évidence. Enfin, ce sont les Lézards qui sont chargés de retranscrire la somme de connaissances mises à jour par les travaux conjoints des Serpents et des Furets. Les nombreux volumes ainsi produits sont mis à la disposition de tous les ordres scientifiques. Vous pouvez ainsi dans vos parties jouer sur ce partage des tâches et valoriser à peu de frais les ordres scientifiques moins réputés.

Le même genre d'amalgame regrettable est périodiquement constaté avec les ordres guerriers ; champions du mal à-propos, les masques de Loup, victimes de leur popularité et que l'on retrouve cuisinés à toutes les sauces. Essayez de différencier les armées d'occupation des armées d'invasion. Le tableau suivant vous donne une idée de la place générale de chacun. A noter la présence de certains ordres dans plusieurs catégories différentes. Les ordres de soutien suivent indifféremment les forces d'invasion sur les lignes de front ou les forces d'occupation dans les campagnes et les cités.

Tâches des Ordres

Ordres d'Invasion : Araignée, Belette, Blaireau, Chacal, Chat Sauvage, Cheval, Chèvre, Chien, Corneille, Crapaud, Daim, Dragon, Faucon, Glouton, Gorille, Guêpe, Lion, Loup, Loutre, Mante, Morse, Mouche, Mutant, Outarde, Papillon, Poisson, Rat, Renard, Requin, Sanglier, Serpent de Mer, Taupe, Vautour.

Ordres d'Occupation : Belette, Blaireau, Chat, Cochon, Corneille, Crâne, Faucon, Fourmi, Hyène, Loutre, Mouche, Poisson, Renard, Taureau, Tigre, Vautour.

Ordres de Soutien : Anguille, Art, Corbeau, Cygne, Cyclope, Dieu, Furet, Hibou, Lézard, Lièvre, Oie, Pélican, Pieuvre, Renard, Serpent, Troll, Vipère, Vison.

Enfin, le dernier stéréotype que nous vous conseillons de briser est celui du genre. A chaque fois qu'un ordre le permet (voir la liste proposée p.8), introduisez des personnages féminins plutôt que masculins. Toutes les Granbretonnes ne sont pas masques d'Araignée, de Guêpe ou de Vison ! Certaines sont des pilotes du Corbeau particulièrement douées, des médecins du Cygne talentueux ou des guerrières Lionnes des plus féroces !

Le Poète aux Flots Rougis

Conditions

N'importe quelle époque précédant la révolution du Baron Meliadus peut convenir. Cette aventure pour aventuriers masqués se déroule sur les quais de la Thames, à Londra.

Le Problème

Un poète propose de payer les aventuriers (argent, une antiquité, ou peut-être un artéfact mystérieux) pour qu'ils exécutent des esclaves dans les flots rougis de la Thames. La mélodie de leur agonie inspirera les derniers vers d'une œuvre qu'il compte présenter prochainement à la cour de Londra. Ce type d'exécution est courant, et il y a bien sûr de nombreux témoins, badauds intéressés par la mise à mort et les déclamations extatiques et stridentes du poète.

Quelques soirs après avoir accompli leur basse-œuvre, les aventuriers masqués sont pourchassés par des chasseuses de l'ordre de l'Araignée, payées pour les abattre suite à la découverte du corps de Pestier, favori et amant de Kastandiupr, Seigneur Ténébreux, parmi les cadavres de l'exécution.

Les Personnages

• **Anasthros le Verbeux** est un poète aigri et malchanceux, en fin de carrière. Il souhaite que sa prochaine représentation à la cour des Seigneurs Ténébreux le couvre de gloire et de richesse, afin de lui offrir une retraite débauchée et heureuse. Son talent, selon les critères granbretons est contestable, mi-génie, mi-plagiste.

• **Kastandiupr** est un esthète perverti mais un mécène généreux de l'ordre de l'Art. Il s'est amouraché de son nouveau protégé, le jeune et brillant Pestier, poète talentueux et rival d'Anasthros.

• Une douzaine d'**esclaves drogués**.

• **Une chasseuse de l'Araignée** par aventurier masqué participant à cette affaire.

Les Secrets

D'une façon ou d'une autre, Anasthros a drogué Pestier, un rival qui lui fait ombrage à la cour de Londra et l'a glissé dans la troupe d'esclaves qu'il demande aux aventuriers d'exécuter.

Les Solutions

Déjouer l'embuscade des Masques d'Araignée envoyées venger Pestier et expliquer au Seigneur Kastandiupr que la mort de son amant est la seule faute d'Anasthros. Ramener la tête dudit poète sera une solution satisfaisante.

Epilogue

Si les Chasseuses sont éliminées, il est probable que l'ordre de l'Araignée en tienne rancune aux aventuriers masqués pour le restant de leur carrière.

Le Danathyscaphe

Conditions

N'importe quelle époque précédant la révolution du Baron Meliadus peut convenir à cette histoire pour aventuriers masqués. Elle se déroule dans les flots de la Thames, à Londra et ses environs.

Le Problème

Danathys est un masque de Morse un peu farfelu. Bien que de formation militaire, il a inventé un poste d'observation sous-marine, à partir duquel il aimerait dresser une cartographie précise des fonds de la Thames. Son Danathyscaphe est en fait un petit bateau de pêche dont la quille a été modifiée pour abriter une bille d'observation et un système de sondes articulées. Amputé de ses deux jambes par l'effondrement du Danathys-caphe lors des travaux de modification, le masque de Morse fait jouer une vieille faveur pour recevoir l'assistance de quelques masques de Bête.

A bord du Danathyscaphe, les aventuriers masqués vont écumer pendant plusieurs semaines les fonds de la Thames, effectuant des relevés ennuyeux et ineptes, jusqu'à ce que le poste d'observation permette d'observer une fosse dans le lit de la Thames. Celle-ci semble abriter une cité primitive de goules ! Une fois cette découverte stupéfiante passée, le Danathyscaphe est assailli par des goules désireuses de préserver leur secret.

Les Personnages

• **Danathys** est un solide gaillard, amputé à mi-cuisse de ses deux jambes. Il se déplace dans un lourd fauteuil roulant propulsé par un petit moteur à explosion qui émet une fumée bleue et poisseuse. Un petit volant lui permet d'actionner la direction ou les freins. Il tire sa richesse de sa passion pour l'exploration et de quelques antiquités payées une fortune par l'ordre du Serpent.

La colonie sous-marine abrite une quinzaine de goules (voir HNE pp.198-99), qui s'adaptent assez difficilement à l'eau douce de la Thames. Seulement trois d'entre elles sont intelligentes, les autres n'étant que d'impressionnantes bêtes de chasse. Elles sont à la recherche d'hôtes, car désireuses d'étendre la population de leur colonie.

L'équipage de Danathyscaphe est constitué d'un unique masque de Loutre à la retraite, **Pawnst**. Il est d'un caractère difficile et désapprouve le désordre que mettent les aventuriers masqués sur "son" navire.

Les Secrets

La cité fluviale des goules aquatiques est une tentative de colonisation des eaux douces de Granbretanne. Afin de ne pas intensifier la persécution de leur race par les humains, il est vital qu'aucun témoin ne survive à l'exploration fluviale du Danathyscaphe.

Les Solutions

Rien qu'une bonne bagarre sur le pont étroit du Danathyscaphe ne puisse résoudre. Les goules aquatiques cherchent à capturer plutôt qu'à tuer, car elles veulent des hôtes pour leurs détestables embryons.

Epilogue

Cette découverte, si elle est rapportée, donne naissance à un ordre mineur de marins-plongeurs détachés de la Loutre pour écumer la Thames et vérifier qu'il n'existe pas d'autres colonies fluviales de ce type. Les aventuriers masqués sont récompensés, ainsi que Danathys qui reçoit un titre mineur. La passion Peur (Goules) est susceptible d'être acquise à un niveau de 2D6 par tout aventurier masqué témoin de l'insémination d'un de ses équipiers et de la naissance horrible d'une goule.

Les Trous Puants

Conditions

N'importe quelle époque précédant la révolution du Baron Meliadus peut convenir. Cette aventure se déroule dans les ruines de Londra, et convient aussi bien à des Déchus (mais pas à des Sans-Masques) qu'à des aventuriers masqués.

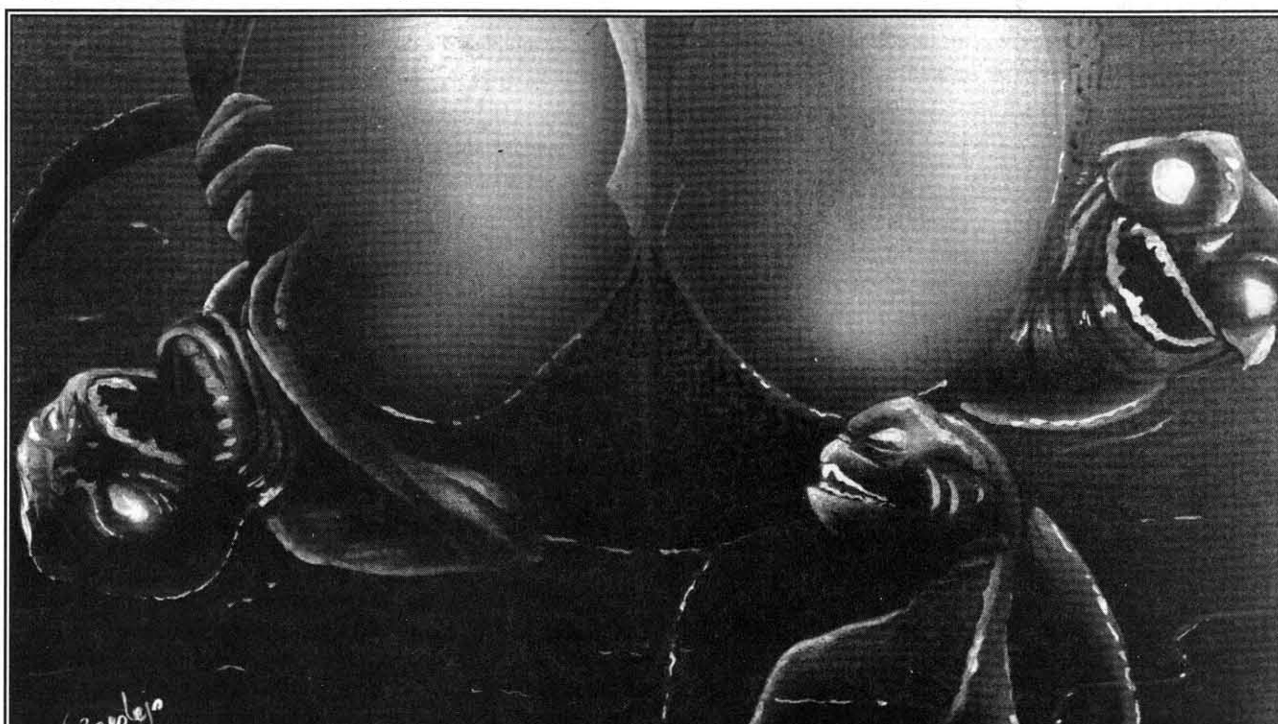
Le Problème

Un incendie a ravagé le zoo privé de Sire Ablazian, connétable d'état major de la Corneille. Huit pestilentiels ont réussi à s'échapper pour gagner les ruines de Londra, faisant dans leur fuite de nombreuses victimes. Depuis la périphérie de Londra, où elles ont établi leur tanière, elles chassent indifféremment des citoyens de Londra, dans la ville, ou des Sans Masques, dans les ruines. Parmi les dernières victimes figure Honsa de Lakadesh, cousin estimé du jeune Duc Pra Flenn de Lakadesh.

Promotions, primes ou esclaves personnels ont été proposés aux aventuriers masqués qui élimineront ces dangereuses créatures. Il a également été offert aux Déchus qui tueraient une ou plusieurs de ces bêtes de réintégrer les rangs de la société de Londra.

Les Personnages

• **Sire Ablazian** est un connétable d'état major, retraité de l'ordre de la Corneille et passionné par les créatures exotiques au



point d'entretenir à ses frais un zoo assez fantasque au cœur de Londra. Il est tenu responsable des déprédations des créatures qu'il a laissé s'échapper et a été sommé de les éliminer. C'est un employeur possible des aventuriers masqués.

• **Periosus** est un masque de Dragon à la tête de trois autres membres de son ordre. Il a été commissionné par son Grand Connétable pour éliminer les créatures qui ont tué son cousin et meilleur ami d'enfance. Il ne doit pas revenir sans y être parvenu.

• **Mishakel** est un Déchu (ancien masque de Chien) qui vit dans le secteur où se sont établis les pestilentiels. Il mène cinq de ses proches et entend s'approprier la gloire de la destruction des créatures. Il proposera son aide aux aventuriers masqués ou aux masques de Dragon, en vue de les trahir à son profit plus tard.

• **Les pestilentiels** (voir HNE pp.204-205) forment une meute, peu encline à des affrontements directs. Ils s'acharnent sur les proies isolées, mais fuient des adversaires organisés.

Les Secrets

Les Pestilentiels se sont réfugiés dans des ruines obscures et souterraines de Londra, en quête d'un antre proche de leur habitat originel. Les débusquer sera un exploit. Mishakel dressera les aventuriers masqués contre les Dragons, afin de récolter seul les honneurs de la défaite des pestilentiels et ainsi réintégrer la société granbretonne. Ses tentatives maladroites ne seront pas difficiles à déjouer.

Les Solutions

Une chasse pénible dans les ruines de Londra, avec exploration d'un complexe souterrain désaffecté choisi comme antre par les pestilentiels devrait résoudre l'affaire. De nombreuses embuscades seront tendues par les pestilentiels sournois, qui se replieront après chaque premier assaut. Ils défendront avec acharnement et intelligence leur nouveau territoire, et seront prêts à l'abandonner pour un autre si les chasseurs sont trop puissants ou nombreux. Les lances-flammes du Dragon les paniquent.

Epilogue

Si les aventuriers coopèrent avec Perosius, ils se font un allié sûr et gagnent la sympathie du Grand Maître du Dragon, dont la vengeance est consommée. S'ils sont des Déchus, celui-ci leur proposera de rejoindre les rangs de son ordre, après un passage obligatoire par les régiments disciplinaires. Peur (Claustrophobie) ou Peur (Scotophobie) sont des passions directrices à gagner lors de l'exploration de la vaste tanière des Pestilentiels.

L'Epidémie

Conditions

De préférence avant le début de la conquête de l'Europe par l'Empire de Granbretanne. Cette histoire prend place dans Londra et ses ruines, et convient à des aventuriers masqués de tous ordres.

Le Problème

Ramenée du continent par des marchands venus commercer à Londra, une épidémie de peste bubonique s'est répandu dans les ruines des Sans-Masques, et même quelques quartiers périphériques londrains. Une petite proportion de masques de Bête est réquisitionnée pour lutter contre la propagation de la maladie, tandis que leurs compatriotes restent enfermés à domicile ou dans les Temples-Casernes. Les mesures impliquent condamnation des quartiers (londrains ou en ruines) affectés, crémation des victimes et de leurs habitations, fermeture des rues à la circulation et blocus marchand interdisant aux étrangers de pénétrer dans la cité et ramener du continent leurs infections.

Mais malgré ces multiples précautions, l'épidémie continue à se répandre, atteignant de plus en plus de citoyens. L'état d'urgence est décrété.

Les Personnages

• **Premier Masque Janiez** du Cygne est un médecin qui collaborera étroitement avec les aventuriers masqués. Il leur expliquera que la façon la plus efficace de lutter contre l'épidémie est d'isoler les malades, condamner les lieux qu'ils habitent ou fréquentent et interdire toute circulation ainsi que tout contact avec eux. Pour le reste, il faut s'en remettre aux Dieux de Granbretanne et attendre que l'épidémie retombe, en espérant que les mesures préventives suffiront à limiter les dégâts.

• **Shanta** est une Sans Masque contaminée par la maladie. Elle voit l'épidémie comme une chance unique de renverser le règne despotique des masques de Bête. Avec d'autres Sans Masques et Déchus, elle s'efforce de propager la maladie dans les quartiers périphériques de Londra. Elle sait qu'ils n'en ont plus pour longtemps à vivre, mais l'espoir de porter un coup fatal à la société qui les a reniés les supporte.

Les Secrets

Shanta a établi son quartier général quelque part en périphérie de Londra. Le découvrir nécessitera beaucoup de chance de la part des aventuriers masqués, comme tomber sur un Sans Masque agonisant dans les rues de Londra, zone interdite pour lui. En le questionnant, ils devraient découvrir tout ou partie du pot aux roses.

Les Solutions

Eliminer Shanta permet de reprendre contrôle sur la propagation de la maladie. Ensuite, il faut attendre la fin de l'épidémie.

Epilogue

A compter de cette épidémie, Londra toute entière est fermée aux étrangers, à l'exception d'un petit quartier aménagé. Le prétexte est à l'avantage de Huon qui peut ainsi mobiliser massivement ses troupes, en vue de la désormais très proche invasion de l'Europe, sans alarmer les nations continentales.

Les Yeux de la Thames

Localisation

N'importe quelle époque précédant la révolution du Baron Meliadus peut convenir. Cette aventure se déroule, une fois de plus, sur les quais poisseux de Londra, et convient à des aventuriers masqués de tous ordres.

Le Problème

Cela fait maintenant plusieurs semaines que les entrepôts en bordure de la Thames sont pillés par de mystérieux individus. Les gardiens disparaissent systématiquement, ne laissant que peu d'indices à exploiter. De plus, dans les tavernes bâties sur les quais, des rumeurs concernant un monstre mystérieux issu de la Thames et se nourrissant de chair humaine se sont abondamment répandues. En effet, un nombre croissant de masques de Poisson et de Requin sont désormais manquant à l'appel. L'ordre du Caméléon, ou un proche d'un disparu, commissionne les aventuriers masqués pour enquêter.

Les Personnages

• **Kimor** est petit et malingre, et possède des membres décharnés (FOR 8). Sa tête est munie d'une paire d'yeux globuleux dont il se sert pour hypnotiser ses victimes (Sagacité 70 %, Hypnotiser 120 %, POU 20). Les Pélicans ont doté Kimor d'une "sécurité". Il a un besoin maladif de viande crue et perd 1D4 points de FOR par jour où il n'en absorbe pas au moins un kilogramme.

Les **sbires hypnotisés** par Kimor sont des masques de Poisson, d'Oie ou de Requin. Ils ont des caractéristiques moyennes.

Les Secrets

Ces événements ont pour origine les caprices culinaires de Kimor, un dangereux mutant doté de puissants pouvoirs hypnotiques qui s'est récemment échappé des laboratoires de l'ordre du Pélican. Avec les quelques pantins qu'il a réussi à contrôler et enrôler à son service, il écume les abords de la Thames à la recherche de proies isolées pour se nourrir. En outre, le pillage des entrepôts lui a permis de constituer un impressionnant butin de guerre. Son repaire se situe au niveau d'une gigantesque bouche d'égout donnant dans la Thames. Il est presque totalement submergé par les flots boueux. Avec les débris divers et le fruit de ses pillages, Kimor s'est constitué un palais hétéroclite qui ne dépare pas de celui d'un roi mendiant des légendes. Les armures de ses victimes sont alignées le long d'un corridor, formant une haie d'honneur jusqu'à son trône d'immondices. Enfin, le mutant a réussi à "apprivoiser" un Voile de la Mort (voir l'Empire Ténébreux pp.114-15) sur lequel il cherchera à s'enfuir si la situation tourne à son désavantage.

L'ordre du Pélican mène secrètement sa propre enquête. Il souhaite retrouver le mutant et le séquestrer avant qu'un lien ne soit établi entre leur négligence et les événements. Les enquêteurs qu'il a dépêché, tous des masques de Pélican, sont équipés d'un écran hypnotique. Il s'agit d'un système de fils de cuivre implantés dans le masque et en contact direct avec la peau du crâne. Il permet d'ajouter 1D6+3 à son POU lors des jets de résistance contre les tentatives d'hypnose de Kimor. Un jet en Chercher est nécessaire pour remarquer que leurs masques ont été modifiés à la hâte.

Les Solutions

Faire les tavernes des quais devrait permettre de retrouver un masque de Bête à moitié fou, réchappé du repaire de Kimor après avoir vu ses compagnons se faire dévorer. Rencontrer et suivre les Pélicans (qui peuvent être à n'importe quel stade de leur enquête selon les besoins du MJ) peut également apporter de nombreux indices.

Epilogue

Si Kimor est récupéré vivant par les masques de Pélican, leurs travaux sur le magnétisme animal, le mesmérisme et l'hypnose progressent considérablement dans les mois qui suivent. Ils sont bientôt en mesure d'altérer le magnétisme d'individus qui serviront d'agents sur le continent. Quelques uns de ces individus, capables d'imposer par le regard leur volonté à leur cible, rejoindront le Culte des Masques après l'avènement de la Reine Flana.

L'Enfant des Neiges

Conditions

En Scandie, lors des premières campagnes de l'Empire. Les aventuriers masqués sont quelque part sur le front, un hiver.

Le Problème

Il s'agit plus d'une rencontre, riche en développements potentiels, que d'une aventure. Les aventuriers masqués sont en territoire ennemi, loin de leurs lignes, tout à une mission qui leur a été confiée (recherche d'un foyer de rebelles, espionnage ou infiltration de la résistance locale, maintien de l'ordre, etc.). Ils arrivent dans un village nouvellement dévasté et découvrent une petite fille apeurée cachée sous la dépouille d'une vieille femme. La fille est terrorisée et souffre de froid et de malnutrition. Elle est toutefois étrange, anormalement attachante. Les aventuriers masqués n'ont envie ni de l'abandonner, ni de la livrer à la Sororité, ce qui serait, étant donné son très jeune âge, leur devoir de masques de Bête. Les défis qu'ils doivent relever consistent à terminer leur mission avec la gamine dans les pattes, prendre soin d'elle (nourriture, vêtements) et la cacher des Granbretons qui désirent inévitablement la remettre à la Sororité.

Les Personnages

• **Jaelna** est une petite fille de six ans, avec un visage d'ange encadré de longs cheveux de jais. Il n'y a aucun doute sur la beauté

qui sera sienne dans quelques années (à 17 ans, elle aura une APP de 19). Il y a en elle quelque chose d'envoûtant qui génère automatiquement une Passion Directrice Amour (Jaelna) égale à 1D6+12. Il s'agit peut-être d'une mutation, ou d'une phéromone particulière. En tous cas, elle est définitivement irrésistible.

• **Dame Gretinn**, est une Grande Mère (Connétable) de la Sororité. Elle s'intéresse de près à l'enfant, n'hésitant pas à faire des histoires aux aventuriers masqués à chaque fois que possible. En ne lui remettant pas l'enfant, ils agissent à l'encontre de la volonté impériale et elle cumule les preuves de leur félonie.

Les Secrets

Jaelna est la fille d'un jarl (un souverain local de moyenne importance), qui a chargé une servante de cacher sa fille à l'envahisseur. Jaelna porte une marque de naissance en forme de feuille de chêne sur la fesse droite. Cette marque est caractéristique de la famille.

Elle a un frère, Kirden, allié perverti des armées granbretonnes, qui a tué son père de ses mains pour le pouvoir. La Granbretanne le maintient sur le trône de son fief. Il suppose que sa petite sœur a connu une fin atroce quelque part sur le champ de bataille et ne s'en soucie guère.

Les Solutions

Pour conserver l'enfant, les aventuriers masqués peuvent prétendre qu'elle a une importance sur l'échiquier politique de la région ou plaider que depuis qu'ils l'ont découverte, la petite ne semble se sentir en sécurité qu'avec eux. Il est toutefois à peu près inévitable que Dame Gretinn la récupère, au grand dam des aventuriers, quels que soient leurs efforts pour la conserver.

Epilogue

En situant cet événement en 5 285, première année de la conquête de la Scandie, le MJ se réserve la possibilité de faire réapparaître Jaelna bien plus tard, comme onze après, en 5 296. Alors âgée de 17 ans, la jeune fille qu'ils ont connue est devenue une véritable Dame Ténébreuse. Elle a enquêté sur son passé et sa mystérieuse marque de naissance, et va manipuler les aventuriers masqués afin qu'ils jettent Kirden à bas de son trône pour son seul profit. Elle est consciente des passions qu'elle attise, et sait en jouer comme une authentique Granbretonne. Son ordre d'appartenance est au choix du MJ.

Gueule d'Amour

Conditions

N'importe quelle époque précédant la révolution du Baron Meliadus peut convenir, mais la conquête de la Hollandia aura forcément eu lieu. Cette aventure se déroule dans un camp militaire granbreton, lors de n'importe quelle campagne sur le continent ou au cours de la Pax Granbritannia.

Le Problème

Les personnages sont contactés par leur hiérarchie s'ils font tous partie du même ordre, ou par les services du Renard ou du Caméléon autrement. Ils doivent exercer une surveillance discrète sur Araq Daven, un bellâtre surnommé "Gueule d'Amour". Idéalement, il fait partie du même ordre que les aventuriers masqués, et il leur est demandé de vérifier son respect des traditions granbretonnes. En effet, Araq enlève bien plus souvent son masque que ne l'autorise la simple bienséance.

S'il semble tenir cette mauvaise habitude de sa fréquentation du quartier des Visons, il l'enlève fréquemment en public, que ce soit lors des entraînements au combat, ou même pour se nourrir à la cantine. Sur le continent, il semble préférer les prostituées locales aux courtisanes raffinées de l'ordre du Vison. En clair, il est demandé aux aventuriers masqués de déterminer si Araq est oui ou non un individu subversif qui ne mérite plus de servir son royaume. Eventuellement, il pourra être envoyé dans les régiments disciplinaires pour réapprendre les bonnes manières granbretonnes.

Les Personnages

• **Araq Daven** est un Premier Masque d'un ordre guerrier au choix du MJ (en fonction de ses aventuriers). Il tient son surnom des Visons et plus particulièrement des prostituées européennes qu'il fréquente assidûment. Plutôt beau gosse (APP 16), il n'hésite pas à enlever son masque en de multiples et indécentes situations. Jusqu'à présent, ses excellents états de service l'ont gardé d'autre chose que de simples réprimandes.

• **Kirstyn** est une courtisane du Vison, mais ses talents sont plus proches des compétences d'une simple prostituée que d'une authentique dame de compagnie. C'est elle qui a donné à Araq son surnom. Follement entichée de ce dernier, elle peut, selon la subtilité des aventuriers masqués, être amenée à coopérer avec eux pour se venger d'un Araq qui la délaisse de plus en plus ou, au contraire, le prévenir que quelque chose se trame contre lui.

Les Secrets

Araq Daven est fou. C'est un imposteur hollandien qui a pris la place d'un masque granbreton lors de l'attaque de sa patrie. Grâce à des talents d'acteur exceptionnels (98 % en Art [Comédie] et Déguisement), il a réussi en simulant une blessure à la gorge à vivre des mois sans parler, le temps de se familiariser avec le langage secret de l'ordre. Déséquilibré, avide de sang et de massacres, Araq Daven se régale de sa nouvelle condition, mais il est trop individualiste pour s'identifier à son animal totem, d'autant qu'il n'a jamais suivi la cérémonie d'intronisation dans l'ordre. De fait, ses camarades jugent son comportement de plus en plus déplacé et il semblerait que le port du masque commence à lui peser au point de lui faire perdre les pédales. Parfois, il révèle sa véritable identité à des prostituées européennes avant de les égorger sauvagement, sous un prétexte ou un autre, de crainte qu'elles ne répètent son secret.

Les Solutions

Cette aventure ne nécessite aucune intervention physique. Pour révéler la tricherie d'Araq, il peut suffir de lui tendre des pièges plus ou moins subtils. Par exemple, s'il est amené à boire, il peut se laisser aller à employer des expressions typiquement hollandiennes, voir à utiliser sa langue nationale. De même, s'il maîtrise dorénavant les subtilités de la culture granbretonne, Araq n'a jamais connu les souterrains de la Sororité ou la cérémonie d'intronisation dans l'ordre qu'il parasite. Des questions ciblées peuvent donc révéler de troublantes lacunes pour un granbreton qui se prétend être de pure souche !

Dès que les aventuriers masqués estiment avoir réuni suffisamment de preuves sur l'imposture, l'arrestation d'Araq Daven ne sera rien d'autre qu'une simple formalité. Pour son crime, une seule punition sera retenue par la cour martiale de son ordre : la mort par crucifixion.

Le Joyau de l'Androgyne

Conditions

Dans un pays libre d'Europe, avant que la Granbretanne n'aie déployé sa tyrannie sur le continent entier.

Le Problème

Il s'agit de s'emparer du joyau seigneurial d'une famille de la haute noblesse d'une nation européenne. Le joyau est l'emblème de la famille régnante et constitue un véritable symbole du pouvoir pour la population. En faisant enlever l'héritier et en massacrant tout le monde lors de la future invasion (ou plutôt au cours d'un malheureux accident), la Granbretanne pourra faire réapparaître "son" héritier avec le joyau pour preuve de son lignage. Elle aura ainsi plus de facilités pour manipuler la noblesse et la populace, s'épargnant une campagne difficile.

Aux aventuriers masqués de monter leur expédition (cartographie de l'édifice, rondes des gardes, éventuellement clefs du sénéchal, etc.) pour s'emparer du bijou enfermé dans la haute tour du château seigneurial dominant la cité. Malheureusement, alors qu'ils touchent au but, le joyau est volé sous leur nez par un habile cambrioleur qui s'enfuit comme une araignée le long des murs sans laisser de chance aux personnages (au besoin, leurs tirs sont malencontreusement bloqués par les nombreuses gargouilles qui décorent le château)...

Les Personnages

• L'habile cambrioleur se nomme **Zunta**. Il s'agit d'un mutant androgyne au charisme troublant (APP 20) et à la souplesse inhumaine (DEX 25). Il dispose d'une mutation particulière. Ses doigts des mains et des pieds peuvent sécréter à volonté un mucus lui permettant de se déplacer sur des surfaces verticales (il ne peut toutefois pas tenir à l'envers, au plafond par exemple).

• Brosius est le compagnon d'aventures du précédent. Petit homme presque chauve et d'apparence anodine, il s'agit en fait d'un redoutable manieur de dague. Il s'occupe de donner vie à la façade officielle de leur tandem, car les deux mécréants se font passer pour des troubadours.

• **Varka** est le maître de la pègre locale. Zunta et Brosius sont ses protégés, et il bénéficie d'une large commission sur leurs butins. Il est en colère après Zunta, qui refuse de lui livrer sa part du dernier larcin, mais n'aidera pas forcément les aventuriers masqués à coincer le cambrioleur, au contraire.

Les Secrets

Zunta agit toujours de conserve avec son fidèle compagnon Brosius. Lorsque l'un d'eux est visible, le second n'est jamais bien loin, à couvrir ses arrières. En vérité, Zunta est le/la fils/fille illégitime de la famille régnante en place. Il/elle cherche par ce vol à se venger de sa mise à l'écart. Zunta et Brosius vivent tous deux auprès de Varka, dans sa cour des miracles.

Les Solutions

Tout plan bien ficelé devrait permettre aux personnages d'atteindre la salle où est gardé le joyau seigneurial ; atout intéressant, le sénéchal, qui en garde les clés, est un grand amateur de femmes et de boisson... Après le vol du joyau par Zunta, le mieux est de mener l'enquête dans la cour mafieuse de Varka. Quelques investigations devraient permettre de repérer un éphèbe correspondant au physique du voleur. Capturer Zunta et récupérer le joyau n'iront pas sans mal. Eventuellement, une solution négociée pourrait être la suivante : Zunta restitue le joyau à condition qu'il soit l'héritier que la Granbretanne mettra en place après l'invasion.



HAWKMOON

Que rien d'humain ne nous arrête dans notre fureur
Que celle-ci se répande en un terrible carnage chez les vaincus
Massacrez et exterminez-les tous
Toute forme de pitié sera considérée comme un crime
C'est en vain que les mères feront de leur poitrine un bouclier pour leurs enfants

Chant de Guerre de l'ordre du Glouton

Ce chant de guerre fait partie des clichés qui sèment la terreur dans l'Europe entière et pourtant... La société granbretonne ne se saurait être définie uniquement par des images qui, si elle reflètent une certaine réalité, n'en sont pas moins incomplètes. Un peuple de psychopathes assoiffés de sang aurait-il réellement pu atteindre un raffinement incontestable et une maîtrise technologique hors du commun ? Un ramassis de masques d'animaux s'exprimant par grognements pourrait-il vraiment prétendre à la domination du monde ? Comme toujours les choses sont bien plus complexes qu'elles ne paraissent au premier abord et le peuple de Granbretanne, aussi incroyable que cela puisse sembler, pourrait servir d'exemple dans certains de ces aspects aux cours dégénérées d'Europe. C'est ce que va vous démontrer ce supplément au travers de ses diverses parties.

• Un chapitre complet consacré à la création complète d'un personnage granbreton. Vous verrez alors qu'interpréter un personnage granbreton peut être un véritable défi, bien au delà des clichés habituels. Dans cette partie, nous avons également inclus de nouvelles règles sur les passions et leur influence sur le comportement de tous les personnages, granbretons et autres.

• Le Livre des Ordres détaille tous les aspects de la société granbretonne, que ce soit sur le plan guerrier ou culturel. La mentalité et la façon de vivre de ce peuple paradoxal sont présentées dans leurs moindres détails. La liste des ordres les plus importants, leurs alliés et leurs ennemis, leur vison de la vie et leur comportement après la chute de l'empire complète ce chapitre.

• Le Tragique Millénaire nous présente la manière dont les Granbretons infiltrent mais aussi exploitent leurs conquêtes. Comment peut-on devenir agent impérial ou entrer dans la résistance. Enfin, la présence des Granbretons ne va pas sans conséquence dans les pays occupés que ce soit sur les prix ou le port des armes dans les cités. Vous saurez tout sur l'art de vivre au Tragique Millénaire sous la férule granbretonne

• Les deux dernières parties présentent différents scénarios susceptibles d'être joués par des personnages granbretons dont une vaste campagne, "le Piégeur d'Ames". Celle-ci met en scène un ordre renégat dont les projets menacent l'équilibre même du multivers. Comme quoi être Granbreton et allié du Bâton Runique ne sont pas incompatibles.

CHAOSIUM INC

ORIFLAM

ISBN : 2-912979-04-8

Prix : 138 Francs/21,04 Euros